#215 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

7 GOLD AWARDS

RAGE
HEERLIJK ZOOITJE

DARK SOULS
NOT FOR PUSSIES

TES V: SKYRIM
NU AL VERSLAAFD!

GEARS OF WAR 3
HET EINDE

100 PAGINA'S DIK!

UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION™

PLUS: STRIJD TUSSEN FIFA 12 EN PES 2012 TOCH WEER SPANNEND • ACE COMBAT IN EEN CALL OF DUTY-JASJE • 3DS: TOP OF FLOP? • DEAD ISLAND HAKT ER STEVIG IN • LEKKER TEMPO IN DIABLO III • id SOFTWARE IS HELEMAAL TERUG • STAR FOX 64 3D • ASSASSIN'S CREED REVELATIONS • THE LAST STORY: GROOT(S) AVONTUUR • NBA 2K12 IS EEN MUST-BUY VOOR ALLE SPORTFANS • ER ZIT MUZIEK IN RED ORCHESTRA 2 • SUPER (VETTE) MARIO 3D LAND • TIEN KEER EEN TIEN VOOR KIRBY MASS ATTACK • SPACE MARINE: HEERLIJK LOMP • STRONGHOLD 3 • EL SHADDAI • F1 2011 • ZELDA: SKYWARD SWORD • EN MEER...

NOV/11 € 3,95 HUB WWW.PU.NL



The Elder Scrolls V

SKYRIM

11·11·11






"MAKING FANTASY A REALITY"
- IGN

ELDERSCROLLS.COM


Bethesda



Games for Windows

XBOX 360 XBOX LIVE

PS3 PlayStation Network

© 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.

18

www.pegi.info



18
XBOX LIVE
infinity ward
SLEDGEHAMMER GAMES
ACTIVISION
activision.com

© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call Of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

XBOX 360

CALL OF DUTY®
MW3

08.11.11

THE BEST-SELLING FRANCHISE OF ALL TIME ON XBOX 360®

PRE-ORDER NOW

WWW.CALLOFDUTY.COM



Jump in.



Pag. 072

INHOUD

Er komen vanzelfsprekend weer heel wat stoere dudes voorbij in deze PU. Maar wie kan er op tegen een gast met een extra sterk skelet, twee harten, een batttlesuit, een heavy bolter en olifantenballen? Niemand, want de dude der dudes deze maand is natuurlijk de Space Marine uit Warhammer 40.000!



Pag. 064



Pag. 040



Pag. 085



Pag. 084



Pag. 080

COLOFON

HOI 2011 PRINT

POWER UNLIMITED
Hub uitgevers

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Daniël Hendrikse*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik
• m.vd.willik@hub.nl • tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier
• b.bottelier@hub.nl • tel. 023 752 39 31
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN

Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr **023 - 5364401**.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. de Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.



COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



DE REDACTIE

DIKKER EN MEER



Het gaat lekker hier met de PU, leuk dat je 't vraagt! Twee nummers geleden hadden we al een complete restyle met een extra dik nummer van 92 pagina's, en de vorige editie zijn we daar overheen gegaan met wederom 92 pagina's, een extra Skyrim- en Rage-boekje van 16 pagina's en een Resistance 3 poster!

Deze maand gaan we dáár weer overheen en bezorgen we de postbode een hernia door uit te pakken met maar liefst 100 pagina's, een 20 pagina's tellend boekje van Modern Warfare 3 en een vette poster van Saints Row: The Third!

En geloven jullie me als ik vertel dat we het volgende maand nóg gekker gaan maken? Het is toch echt zo! Veel leesplezier met dit nummer, maar hou dus ook alvast een oogje open voor het volgende nummer!

Later,

- Maarten -



IEMAND MOET HET DOEN

Een klein weekje naar San Francisco om het nieuwste deel van je favoriete gameserie te kunnen bekijken, dat sla je toch niet af? Desondanks moest Jeroen er even over nadenken. De trip viel namelijk samen met een loopevenement waar hij zich al voor had ingeschreven. 'Iemand moet het doen', verzuchtte hij, maar achteraf had de lange afstandloper (of is het nou langeafstandloper?) zeker geen spijt van zijn reisje. Dat lees je wel op pagina 30 en volgende.



Ondertussen...



Schrok deze maand van:

Een karper van een kleine meter. Normaal vang ik in mijn achtertuin alleen witvisjes! Gelukkig was de buurman in de buurt om 'm te onthaken. Brrrr...



Huilde deze maand stilletjes:

Toen ik voor de tiende keer met m'n zakken vol diamanten een weg omhoog naar een lavapoel groef. Damn, wat een harde game, dat Minecraft.



Genoot van:

De mooie vrouwen in Londen! Door al die lompe Britse toeristen in Amsterdam, dacht ik altijd dat Engeland geen lekkere wijven had. Nou, wel dus.

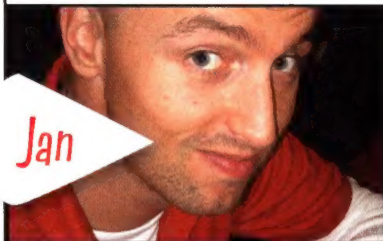
Sloeg deze maand:

Duizenden hoofden van diverse zombies tot pulp in het matige Dead Island dat stiekem toch heel leuk bleek te zijn.



Twijfelde deze maand:

Tussen de aanschaf van een MacBook Air en een MacBook Pro en ik ben er nog steeds niet uit.



Ontdekte deze maand:

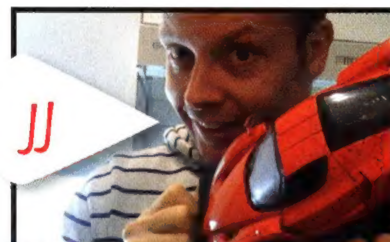
Dat Ward een Diablo g33k is. Nadat hij een bèta key kreeg, heeft hij in elf uur alle klassen uitgespeeld om vervolgens te zeggen: "maar nu begint het pas!"





Verbaasde zich over:

Het Terracotta leger in China; daar kan je een mooi potje Total War mee spelen! Iets indrukwekkender ook dan die in Shang Simla.



Keek afgelopen maand naar:

Het plafond van mijn slaapkamer. Een geval van acute spit hield me op bed. En nee, dat heeft niks te maken met te veel masturberen. Dat is een fabeltje... Toch?



Genoot deze maand van:

De vakantie van Wouter. Omdat die baklap op vakantie was, kon ik lekker Skyrim, Gears of War 3 en Dead Island meepikken. Heerlijk!

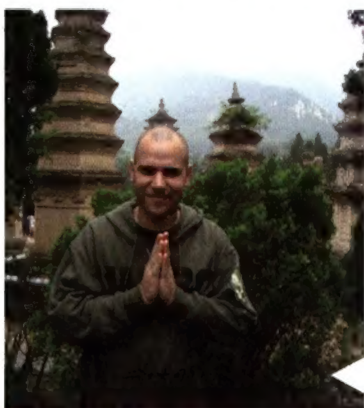
Wordt vervolgd...

U HIER?

Tuurlijk zijn we regelmatig op Schiphol te vinden, sommige van ons gaan zelfs zo vaak op perstrip dat ze 'tik 'm aan, ouwe' bij de douane doen. Maar dat twee PU-redacteuren die voor verschillende events onderweg waren (Ward voor Skyrim, Maarten voor Kingdoms of Amalur: Reckoning) elkaar bij de bagageband tegenkwamen, was toch wel een heel grappig toeval. Ze vonden het zelf ook hilarisch, zo te zien...



DE NIEUWE WOUTER



Als Wouter het over 'peace' heeft, bedoelt ie meestal heel wat anders dan 'vrede', maar in China kwam onze bonkige boer helemaal tot rust. 'Inner peace' noemde hij 't zelf. Wat er tijdens z'n vakantie in het verre oosten allemaal precies gebeurd is, is ons nog steeds een raadsel, maar Wouter kwam terug met een (door hem) nog nooit vertoonde werklust, een goed humeur, en hij bleek zelfs gestopt met roken! Volgens Maarten was hij niet op vakantie maar naar een heropvoedingskamp, maar wij profiteren ervan... zo lang het duurt.





SMOES?

Niemand weet 't, maar Ed houdt al jaren een lijst bij met alle door Jan verzonnen excuses als hij weer eens te laat is met zijn teksten of niet op tijd op afspraken verschijnt.

Inmiddels zijn er al zeven opa's van 'm overleden, elf harde schijven gecrasht, negen usb-sticks kwijtgeraakt en heeft Jan al meerdere terminale ziektes overleefd. Toen onze veelschrijver dan ook aankwam met 'een klapband op de A10' als reden voor het feit dat ie al een dik uur te laat was voor de redactievergadering, werd de zoveelste smoes aan Ed's lijstje toegevoegd. Alleen... even later tweette Jan ons deze foto, van zijn Volvo... met een lekkeband en even later die van z'n Volvo met 'een thuiskomertje'.

Tja, en alles wat getweet wordt is waar, toch?



QUIZT JE DAT?

Hij paste niet meer in onze 'Quizt je dat?'-rubriek, maar deze vraag wilden we jullie niet onthouden: welke redacteur was deze zomer op vakantie naar Fukushima?



Uit den Ouden Doosch

Jeroen geeft Madden NFL 12 in deze PU een 69, en dat viel bij JJ helemaal verkeerd. Als enorme fan van deze sport met de onbegrijpelijke regels en tactieken, was hij pissig dat a) de game door een basketballer was getest en b) een in zijn ogen schandalig laag cijfer krijgt.

Als troost voor JJ zocht ik eens heel diep in m'n Ouden Doosch en vond een foto uit de vorige eeuw(!) met Jan en JJ die een aantal gasten van de Amsterdam Admirals interviewden voor de legendarische Profcheck-rubriek. Hebben we 't nu weer een beetje goedgemaakt, JJ? **- ED -**

★ PU-TV:

GEARS KNALFESTIJN



Een van de knallers van de maand september was natuurlijk Gears of War 3. Nadat we met de singleplayer de Gears-trilogie hadden afgesloten, was het tijd om de multiplayer in te duiken. Dat deden we echter niet alleen. We nodigden alle PU-lezers uit om ons het vuur aan de schenen te leggen. Check het PU-TV item om te zien hoe we het ervan afbrachten.

Wil je zelf ook een keer gamen tegen de redactie? Hou dan PU.nl in de gaten, want daar lees je als eerste wanneer je ons de eerstvolgende keer online kunt afslachten!



YO! POST!

Vrijdag redactie-vergadering

Halen: 5 cola, 2 kratten bier, chips + Fristie en rietjes voor Samuel

brief van de maand

ZAKMONSTER

Beste PU crew,
Allereerst gefeliciteerd met de restyling van het blad. Het is nog even wennen, maar al met al valt er goed doorheen te lezen.
Ik wil jullie in deze brief voornamelijk even bedanken voor het in dienst nemen van het zakmonstertje Samuel. Ik ben namelijk in het bezit van een CD uit een zeer beperkte oplage van de band Sarcadia die nu een ongekende bekendheid genereert. Op Facebook staat te lezen dat deze band helaas op 2 juni hun afscheid heeft aangekondigd. Erg jammer, want ik geniet nog steeds van de muziek van Sarcadia.
Echter, zo wordt mijn CD nog exclusiever en gaat dus de komende tijd in waarde stijgen. Mochten er dus straks heuse Samuel fans op gaan staan dan kan ik overwegen de exclusieve CD in een veiling te gooien. Met het eventueel opgehaalde fortuin kan ik dan mijzelf de komende jaren voorzien van alle nieuwe games en consoles (een slagroomtaart voor de redactie moet er dan ook wel in zitten). De promotie van Samuel kan beginnen :) and keep on the good gaming work!!
Groet,
Maarten Strik | Internet

Ja, die CD kennen we. Op de hoes zie je Samuel zingen, terwijl ie onder een tafel staat.





RESTYLIO!

Beste redacteuren,
Ik heb net de nieuwe PU in de bus gekregen en ik vind het resultaat - van wat voor jullie vast heel veel werk was - goed uit de verf gekomen. De inhoud is er in ieder geval niet op achteruit gegaan. Goed om te zien dat het aantal reviews en de lengte van de Powerspy niet achteruit zijn gegaan. Ik heb alleen een minpuntje gevonden bij de conclusie en beoordeling in de reviews, wat jullie misschien zelf ook al van plan waren te verbeteren in de tweakronde.
Bij de vorige versie van de PU stond daar nog, naast de naam van de uitgever en de releasedatum, ook voor welke console de game beschikbaar werd. Ik heb dit in de nieuwe lay-out niet terug gezien, zouden jullie zo vriendelijk willen zijn om deze info weer te plaatsen in de volgende PU?
Met vriendelijke groeten,
Luuk Disselhorst | Internet

Het staat al op de zijkant van de pagina, één keer is genoeg, toch?



VERZAMELAAR

Heren,
ik maak me zorgen over de toekomst. Niet zozeer die van mezelf, maar wel die met betrekking tot de distributie van games.
Meer en meer lees ik namelijk dat diezelfde toekomst ons een download-only model zal brengen voor games.
Games zullen niet meer in de (virtuele) winkel te koop zijn, maar alleen nog maar te downloaden via specifieke kanalen.
Als gameverzamelaar vind ik dit een zorgwekkende ontwikkeling. Sedert jaar en dag spaar ik niet alleen de PU, maar ook alle spelsystemen en bijbehorende games. Niets is zo leuk als op de dag van de release die envelop op je deurmat vinden, of juist naar de winkel te rijden om te zien of dát spel al verkocht wordt.
Los hiervan is het doel van een verzameling toch wel het kunnen showen van je collectie. Niet alleen aan je vrienden, maar ik vind het ook prachtig om in de kasten te kijken met de NES en SNES doosjes, de PS1 en Saturn hoesjes, en ga zo maar door. Kortweg: wat ik koop wil ik graag in mijn handen hebben, daar hecht ik nu juist waarde aan.
Uiteraard snap ik de beweegredenen van de verschillende uitgevers/consolefabrikanten om in de toekomst dit te zullen implementeren. Op de PC is bijv. Steam ook al jaren bezig, en met succes.
Piraterij wordt met name op de consoles lastiger, de distributiekosten zullen veel lager zijn, om nog maar



draak ... zijn grote kop door de bladeren ... ik het to ... Het 3D-

FIFA BETER DAN PES

Beste PU,
ik heb ooit al een keer een mail gestuurd, zonder daarbij te zeggen dat ik jullie blad geweldig vind... en wat blijkt? Niet geplaatst. Dus hierbij mijn excuus! Natuurlijk is jullie blad top, de restyle is zeker goed uitgepakt! Overzichtelijker!
Maar nu wat anders, in het vorige nummer stond op de cover van het blad; FIFA 12 vs PES 12, de strijd barst weer los! Maar denk effe goed na; is er nog strijd tussen FIFA en PES? Volgens mij is die strijd al lang gewonnen! En dan wel door FIFA natuurlijk. Om het wat spannender te maken voor de lezer staat er misschien dat de strijd weer losbarst, maar een gamer met verstand ziet toch echt wel dat FIFA er met kop en schouders bovenuit steekt? Die demo van PES 12 stelt eerlijk gezegd ook niets voor... spelers lopen houterig, en soms zweven ze over het veld.
Sorry Maarten, maar FIFA is toch echt de betere! (of had ik dat nog niet gezegd...?)
Blijf zo doorgaan,
Flor Lambach | Internet

Maarten is het niet met je eens, en Maarten is de baas, dus die heeft gelijk.

niet te spreken over de kosten van het doosje en boekje (dat overigens met het jaar dunner lijkt te worden..).
Maar, laat de consument zélf kiezen. Hou de prijzen aan die er nu zijn voor een spel met doosje en boekje, en verlaag de kosten voor games die digitaal zullen worden gedistribueerd. Iedereen blij, toch?
Last but not least, ik wil over tien jaar misschien nog wel een spel dat nu net uit is gekomen, ook wel spelen. Wie zegt me dat dat dan nog kan?
Nee, ik zie het op dat punt erg somber in. In de laatste PU waren ook een aantal opmerkingen van redacteuren te vinden die een download-only model toejuichen. Geen verzamelaars, dunkt me.
Ik ga mijn games maar weer 's tellen, voordat de teller stil komt te staan.
Groeten,
Rob | Internet

Verzamelen is voor vrouwen, Rob.

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Heey PU-redacteuren,
Ik heb wat vraagjes.
1 Welke game wordt volgens jullie beter? Assassin's Creed: Revelations of Batman: Arkham City?
2 Is Brink het geld waard?
3 Wat vinden jullie van Minecraft?
Alvast bedankt!
Wesley Bossaert | Internet

① De meerderheid op de redactie neigt naar Batman.
② Als Gears of War de Kalverstraat is in Monopoly, dan is Brink... uuuh Brink!.
③ Water naar de zee dragen, is een nuttigere bezigheid.

Beste gameliefhebbende PU-redacteuren,
Ik heb wat vragen voor jullie.
1 Gaan jullie Minecraft reviewen?
2 Hoeveel uitbreidingen van WoW denken jullie dat er nog gaan komen?
3 Houden jullie van zombie-games?
Verder moet ik zeggen de restyle van jullie blad is erg hot ;) Cya
Groet
Mark | internet

① Jeroen is bezig met de telefoon versie.
② Dat stopt pas als ze niet meer verkopen.
③ Wij ontdooien pas als we ondooien kunnen dooien.

Beste PU gasten
Ik ben geen slijmerd, maar jullie werk is net zo goed als het werk van god. Oké, genoeg, nu de vragen.

1 De PlayStation Vita ga ik zeker kopen! Maar welke uitvoering, Wi-Fi of 3G?
2 Gaat MW3, Black Ops overtreffen?
3 Is de zombie-slachter game Dead Island mijn zakgeld waard?
4 Zit er wel een goed verhaal achter Warhammer 40.000: Space Marine?
Lars Veldhuis | Internet

① Neem gewoon die Wi-Fi, scheelt weer een apart 3G-abonnement.
② You can count on that.
③ Check snel pagina 86.
④ Blader effe door naar 72

Hallo,
Een aantal vragen.
1 Wat is de correcte spelling: leip of lijp? (aan Ed)
2 Komt er een split-screen online optie in MW3?
3 Verdienen jullie nog wel wat, als jullie MW3 en een PU abonnement praktisch gratis weggeven?
Raul | Maastricht

① Lijp, maar als je leip schrijft, ben je niet lijp, hoor.
② Hoogstwaarschijnlijk wel.
③ Verdienen? Het maken van de PU is onze hobby!



mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

YO! ART

Santos | Internet



Power Spy

- De Tokyo Game Show is gelukkig dan toch nog van start gegaan dit jaar. Niet dat men het echt wilde afgelasten vanwege de aardbeving en de fikse economische crisis, maar echt relaxed kon je de voorbereiding niet noemen.

- Zo bleef een deel van de Westerse journalisten toch maar thuis vanwege de angst voor radioactieve straling.

- De Powerspy liet zich daardoor niet afschrikken, die wordt elk jaar sowieso misselijk van het Japanse eten.

- Hij heeft op zich niks tegen vis op zijn bord, maar dan moet het wel dode vis zijn.

- Alsof de duvel er mee speelde, werd Tokyo tijdens de TGS opnieuw getroffen door een aardbeving. Een hele lichte weliswaar, maar stevig genoeg voor de Powerspy om te begrijpen dat het getril niet van de rumblefunctie van zijn controller kwam.

- Veel scepsis alom toen bekend werd dat de batterijduur van de PS Vita tussen de drie en de vijf uur bedraagt tijdens het gamen. Aangezien het verleden ons leert dat je dan meestal dichter bij de drie dan bij de vijf uur uitkomt, is dat misschien toch wel een heel klein ietsepietsie beetje karig.

- Jan moet straks bij zijn komende vlucht naar de VS drie Vita's meenemen om Uncharted: The Abyss uit te kunnen spelen. En ga dan maar eens aan de douane uitleggen dat ze echt allemaal voor eigen gebruik zijn en je ze niet illegaal wilt invoeren.

- Op Schiphol heeft Jan overigens nooit problemen met de douane. Ed dacht zelfs dat ie bij terugkomst na zijn vakantie drie douanebalies zag: 'Something to declare', 'Nothing to declare' en 'Jan'.

- Overigens kun je straks een externe batterij kopen om de Vita meer juice te verschaffen.

- Die dan een jaar later op mysterieuze wijze ook in een nieuw model Vita gebouwd kan worden tegen dezelfde prijs als het oude apparaat.

Geen 'verkrachting'

REMAKE SYNDICATE OFFICIEEL

door **Jan**
twitter.com/@janmeijroos

Op de afgelopen gamescom gonsde het al van de geruchten, en inmiddels mogen we het hardop zeggen: er komt een nieuwe Syndicate!

Na het zien van de eerste screenshots staat ook hier de halve redactie in vuur en vlam (de andere helft weet niet eens wat Syndicate is en kan het dus gevoeglijk aan de kakkert roesten).

Syndicate was een grimmig en tactisch strategiespel uit de tijd dat de Engelse ontwikkelaar Bullfrog (met onder andere Peter Molyneux in de gelederen) nog een uiterst succesvol bedrijf was. De game kreeg lovende kritieken in de pers. Terecht, want het cyberpunk-thema in combinatie met topdown strategy was uniek voor die tijd.

Fans van het eerste uur schreeuwen nu moord en brand dat EA de game 'verkracht' tot een shooter, maar ik denk dat men niet bang hoeft te zijn. Starbreeze heeft met games als Riddick en The Darkness bewezen voor originele invalshoeken te kiezen en meerdere ex-Bullfrog ontwikkelaars zijn als senior leads aangenomen, speciaal voor deze Syndicate reboot.

Bovendien lijkt de game een hoog Deus Ex-gehalte te krijgen... en dat kan natuurlijk nooit verkeerd zijn.





De oude en de nieuwe Syndicate. Links hopelijk de oude... toch?



"De iPad is geen handheld."

Sneertje van id Software's John Carmack naar Apple

JURJEN IS EEN WATJE

Dat Jurjen zoveel liefde voor Nintendo bezit dat ie het logo op zijn been heeft laten zetten, weet iedere PU-lezer inmiddels wel. Maar deze gast gaat net even iets verder in zijn devotie voor Nintendo en Zelda in het bijzonder.

We zijn benieuwd wat sneller gaat: een Zelda game uitspelen of deze tattoo laten zetten.



Je zal toch worden getatoeëerd met graphics van N64 niveau...

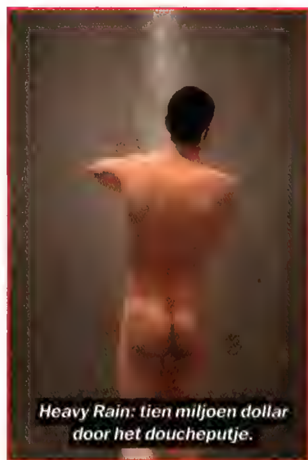
Kosten voor publisher 10 miljoen

TWEEDEHANDS GAMES: EEN DURE GRAP

Hoezeer gebruikte spellen voor gamers een uitkomst zijn, voor de industrie zijn ze een beetje een pain in the ass, of beter gezegd in de portemonnee.

door **JJ**
twitter.com/@GKJJ

Neem nu Quantum Dreams. De mannen achter Heavy Rain hebben inmiddels zo'n twee miljoen games verkocht, maar uit de database van de Trophies blijkt dat drie miljoen mensen de titel hebben gepeeld. En dat scheelt QD dus een dikke tien miljoen dollar. De industrie krijgt namelijk geen cent van elke verkochte tweedehands game. Dat je het weet.



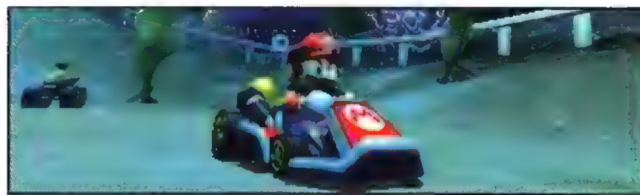
Heavy Rain: tien miljoen dollar door het doucheputje.

10 WEETJES OVER MARIO KART 7

door **Jurjen**
twitter.com/@JurjenT



1. Je kunt net als in de Wii-versie tricks uitvoeren.
2. Je kunt met maximaal acht spelers tegelijk lokaal of online racen.
3. Nieuwe personages zijn o.a. Lakitu en Metal Mario.
4. Wuhu Island is een nieuw level.
5. Met een vuurbloem kun je vuurballen gooien.
6. Geregistreerde online-vrienden kunnen zien welke spelstand je speelt.
7. Je kunt ghosts uitwisselen via SpotPass of StreetPass.
8. De Raccoon Leaf is ook een power-up. Net als de '7' uit de titel.
9. Je kunt je kart met de stick of met kantelbewegingen besturen.
10. Voor het eerst kun je ook in een eerste-persoons perspectief racen.

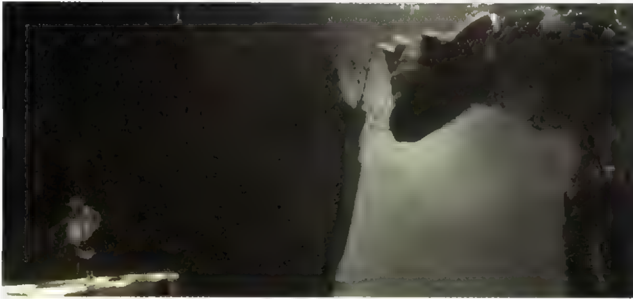


Meesterwerk slaat opnieuw TGS over

LOST GUARDIAN?

door **Jeroen**
twitter.com/@jeroenroding

Opnieuw schitterde de prachtige game The Last Guardian door afwezigheid op de Tokyo Game Show. Waarmee nu al bijna twee jaar niks meer vernomen is van dit pareltje.



Sommigen beginnen zich al een beetje ongerust te maken over The Last Guardian, maar Sony zweert dat daar geen enkele reden voor is. De game bestaat nog steeds en alles komt goed.

Ook mij lijkt er weinig reden tot paniek. Sony is echt nog wel bezig met The Last Guardian. Dat men even niets van zich laat horen, heeft waarschijnlijk te maken met de druk op de schouders van het team dat aan de game werkt. Ze moeten en willen er absoluut iets moois en unieks van maken. Een game waarin de A.I. van het wezen dat met je mee op reis gaat ook helemaal klopt. En dat kost tijd en energie. Die kun je beter steken in het perfectioneren van je game, dan in het bouwen van een demo voor een gameshow.

Eerste ingame footage

DE TRAILER VAN MAX PAYNE 3

Je moet wel Rockstar heten om weg te komen met een aankondiging van een trailer. What's next? De aankondiging van een teaser voor een trailer? Maar goed, het ging natuurlijk wel om de eerste ingame footage van Max Payne 3. Reden genoeg om 'm van voor naar achteren uit te pluizen.

door. **Jan**
twitter.com/@janmeijroos



5 dingen waar we blij van werden

1. De cellomuziek bij de opening! Dat thema blijft ons koude rillingen bezorgen.
2. Max is nog altijd getergd en bozer dan ooit. Kaal hoofd, aan de zuip, gooien met drankflessen. Een boze Max is een bad ass Max!
3. Bullettime en zweefduiken. Dat wil je en dat krijg je.
4. De actie komt nog filmischer in beeld, met verschillende camerastandpunten en de terugkeer van de Bullet-Cam.
5. De broeierige sfeer van São Paolo, duidelijk geïnspireerd door de brute film Man On Fire (met Denzel Washington). Check die film, mensen!

3 dingen waar we niet blij van werden

1. Het [illegible] wel verdwenen.
2. De [illegible] een beetje [illegible] vooral de armen [illegible] sommige personages te groot en te [illegible].
3. De [illegible] voorspelbaar. De familie zit zelf achter de ontvoering [illegible]?

GAME BOY BADPAK

door **Jan**
twitter.com/@janmeijroos

Wij houden hier op de redactie van games én van vrouwen. Helaas gaan die twee maar zelden samen.


Het mooist staat ie natuurlijk als je cupmaat DS hebt...

We zijn waren dan ook zeer verheugd toen we dit sexy badpak aantroffen op de website van Black Milk. De Game Boy heeft op ons allemaal een diepe indruk gemaakt maar tegenwoordig spelen we graag met andere, eeh, knoppen? Toch mooi als twee werelden zo samen komen.



Power Spy

- Sony meldde dat er maar liefst 72 games bij de december-launch van de Vita in Japan verkrijgbaar zijn.
- Bij negentig procent van die games moest de Powerspy toch even Google Translate op de titel loslaten, anders had hij er geen chocola van kunnen maken.
- Totale gekte op de Nintendo persconferentie toen Monster Hunter 4 werd aangekondigd. Japanners blijken dol op het vangen van monsters.
- Niet te hopen dat ze dit straks ook in het echt moeten doen als blijkt dat de vrijgekomen straling uit Fukushima de halve oceaan heeft doen muteren.
- Nintendo gooide er eveneens tientallen nieuwe games voor de 3DS tegenaan. En ook hier had de Powerspy Google Translate voor nodig. Plus een Japan-kenner die hem uitlegde waar de vertaling in hemelsnaam op sloeg.
- De Powerspy geeft toe dat ie ze niet precies geteld heeft, maar hij schat dat er zo'n 126 Mario-games voor de 3DS uitkomen.
- Waarmee Nintendo waarschijnlijk het enige bedrijf ter wereld is dat winstgevende digitale entertainment kan maken rond een loodgieter.
- Zelfs in de porno-industrie ben je na drie keer wel klaar met seksfilms waarin Piet de loodgieter de lekkage van mevrouw Jansen komt behandelen met zijn harde waterpomptang.
- En dat 'na drie keer klaar' moet je dus niet letterlijk nemen.
- Het opzetten van het Call of Duty XP event in LA kostte meer dan een gemiddeld spelletje aan winst opbrengt. Blijkbaar gaan ze er bij Activision vanuit dat ze wel een paar exemplaartjes van Modern Warfare 3 gaan verkopen.
- JJ is erg blij dat Gears of War 3 uit is. Niet alleen omdat het een damned goede game is, maar ook omdat de mannelijke karakters in dit spel eindelijk eens een normaal mannelijk postuur hebben.

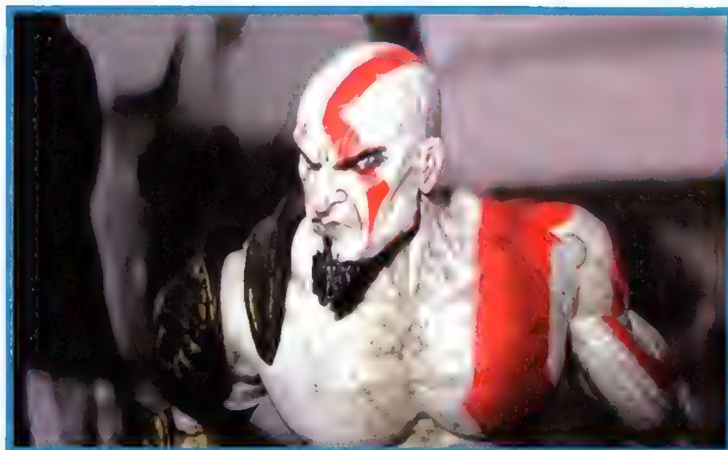
KULUM



www.twitter.com/@JurjenT

Op reis naar:
Londen, voor een klassiek concert met Zelda-muziek op 25 oktober.

Speelt:
Xenoblade Chronicles, El Shaddai en Super Mario Galaxy 2





Op deze pagina krijgt elke maand één redacteur de ruimte om in z'n eigen stijl over flauwe en minder flauwe kul te schrijven. Deze maand mag Jurjen z'n eitje leggen.

'Maar wat moet je er dan zo leuk aan, om de hele tijd mensen dood te schieten?' Het is een vraag die elke shooter-liefhebber wel eens te horen krijgt. Bijvoorbeeld van een bezorgde ouder of echtgenote. Een vraag die je als vredelievend mens (alle gamers die ik ken zijn vredelievende mensen, gek genoeg) wel een beetje in verlegenheid kan brengen.

OORLOG

Zelf ben ik niet zo'n shooter-fan, maar ook in de spellen die ik leuk vind moeten doorgaans vijanden worden neergestoken, afgeschoten of platgestampt. Wel een beetje raar eigenlijk, dat ik dat leuk vind.
Misschien nog wel beschamender is mijn liefde voor oorlog. Niet zozeer oorlogsspellen, maar échte oorlog. Zoals die wordt beschreven in de boeken die ik graag lees. Een van de beste boeken die ik over oorlog heb gelezen, is 'In Europa' van Geert Mak. Dat boek gaat over het Europa van de twintigste eeuw. Oorlog, dus.
Ik heb de bijbehorende documentaireserie ook al twee keer in z'n geheel gekeken. Gruwelijk, maar machtig interessant allemaal.



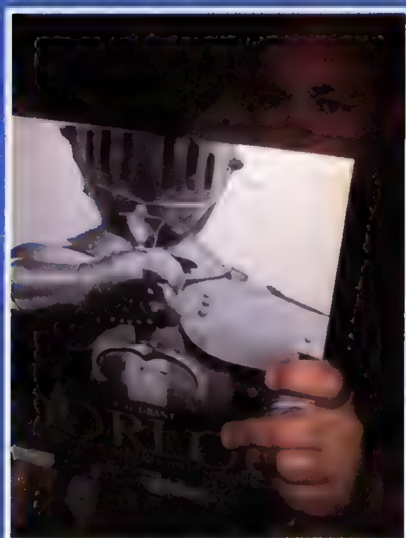
CONFLICTEN

Om mijn fascinatie voor strijd en geweld te relativeren, zet ik de 'gewone' tv wel eens aan. Dan ga ik zappen en zie ik voetbalwedstrijden, praatshows en soaps. Allemaal dingen die om conflicten draaien eigenlijk.
Wanneer in een voetbalwedstrijd alle tweeëntwintig spelers aan dezelfde kant staan, levert dat misschien veel doelpunten op, maar echt spannend zal zo'n wedstrijd niet worden. En gelukkig worden bij praatshows ook geen mensen tegenover elkaar gezet die het overal met elkaar eens zijn. In soaps evenmin.
Dat willen wij niet zien, als toeschouwers. We willen even ontsnappen en dus willen we strijd.



ORDE VERSUS CHAOS

Je zou bijna gaan denken dat mensen conflicten aantrekkelijk vinden. Wat natuurlijk niet zo is.
Conflicten veroorzaken ruzies, vernederingen, fysieke en psychische pijn, [illegible] alle zaken die een normaal mens juist probeert te vermijden.
Toch is in elke vorm van ontspanning die mensen opzoeken wel een conflict te herkennen. Tetris? Orde versus Chaos.
Kunstenaars, filmmakers en schrijvers, die weten het: conflict, daar draait het om. Er moet conflict in mijn werk. Zonder conflict wordt iets niet spannend.

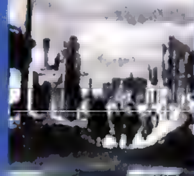


OERMENSEN

Misschien ligt de aantrekkelijkheid van conflicten juist in de [illegible]. Als we iets willen verkrijgen, kunnen we maar beter [illegible]. Een soort evolutionaire bepaaldheid.
Het zou best kunnen dat oermensen [illegible] een streepje voor hadden op hun pacifistische broeders. [illegible]
Maar goed, ik [illegible].

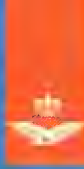
ZWIJGEN

[illegible]



Leest momenteel

Bloedlanden, een relatief nieuw, subliem geschreven en inzichtgevend boek over de massamoorden in Midden-Europa gedurende de periode '33 - '45.



Koninklijke Luchtmacht

WINGS

LOCATION
CLASSIFIED AREA

TIME TO DESTINATION
12:04:00

WORD NU LID VAN HET GRATIS WINGS MAGAZINE EN BELEEF DE LUCHTMACHT

Ben je 14, 15 of 16 jaar en gek op supersonische straaljagers en machtige gevechtshelikopters? Schrijf je dan in voor Wings, het jongste onderdeel van de Luchtmacht. Je ontvangt 4 keer per jaar gratis het digitale Wings-magazine. Meld je nu aan op luchtmachtwings.nl

Power Spy

- Ondanks een optimistische persconferentie dropten de aandelen van Nintendo dezelfde dag met vijf procent. Volgens analisten gaat de 3DS het ondanks al die nieuwe games niet winnen van al die mobile games die goedkoper en makkelijker verkrijgbaar zijn.
- Nintendo-baas Iwata meldde daarop dat Nintendo nooit mobile games zou gaan maken omdat dat niet 'des Nintendo's' is, maar dat ze als ze dat wel zouden doen, wat dus niet gebeurt, heel veel winst zouden maken.
- Nee, daar stel je aandeelhouders gerust mee...
- Dat is Feyenoord die de morrende fans meldt dat ze dit jaar Messi en Ronaldo hadden kunnen halen, maar dat zij niet 'des Feyenoords' voetballen en dat ze daarom maar vier spelers van VVV hebben aangekocht.
- Over voetbal gesproken. Veel gekibbel en gemiep van Maarten over het nieuwe Tactical Defending systeem in FIFA 12. Hij vond het maar verdomd lastig.
- Kan natuurlijk ook zijn dat JJ veel te goed voor hem is geworden.
- Codemasters heeft de Bodycount studio gesloten nadat ze een slappe shooter hadden afgeleverd.
- Bodycount: zeventig ontslagen developers.
- Nintendo heeft in Tokyo een hulpstuk voor de 3DS uitgebracht dat een tweede analoge stick aan je handheld toevoegt.
- Was Nintendo blijkbaar gewoon even vergeten dat het shootergenre nog bestaat. En dat dit redelijk populair is...
- In de nieuwe F1 2011 zit voor het eerst een safetycar. Met als gevolg dat JJ het spel op de meest idiote manier ooit moest testen. Ruim twee uur lang heeft ie iedereen van de baan geramd, stil gestaan midden in de chicane en de boel in de beruchte U-turn in Monaco geblokkeerd om die safetycar uit zijn hok te lokken.
- Waarmee hij feitelijk het gedrag vertoonde van de gemiddelde online racer.

OPNIEUWS

Schaamteloze rip-off

SPEEL ZANDA: LINKED SWORDS OP JE iPHONE!

door **JURJEN**
twitter.com/@JurjenT

Het zal nog wel even duren voordat Nintendo hun spellen op iOS gaat uitbrengen. Waarschijnlijk gaat dat zelfs helemaal nooit gebeuren. Want waar moet je dan die Nintendo-systemen nog voor kopen?



Om het ontbreken van Nintendo-toppers op iPhone en iPad te compenseren, zijn er al heel wat klonen van Mario en Zelda voor verschenen. Niets wat bij de originelen in de buurt komt, natuurlijk.
De meest schaamteloze rip-off is toch wel Zanda. Echt waar, Zanda, zo heet dat spel. Zanda: Linked Swords. Wees gewaarschuwd: behalve titel en aankleding lijkt het spel in niets op Zelda!





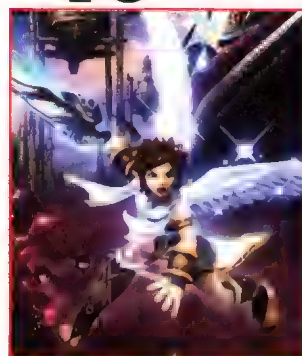
"Het is de Angry Birds van de FPS."

Gamejournalist Jacop Ellison hekelt de simpelheid van Call of Duty.

Extra stick biedt uitkomst

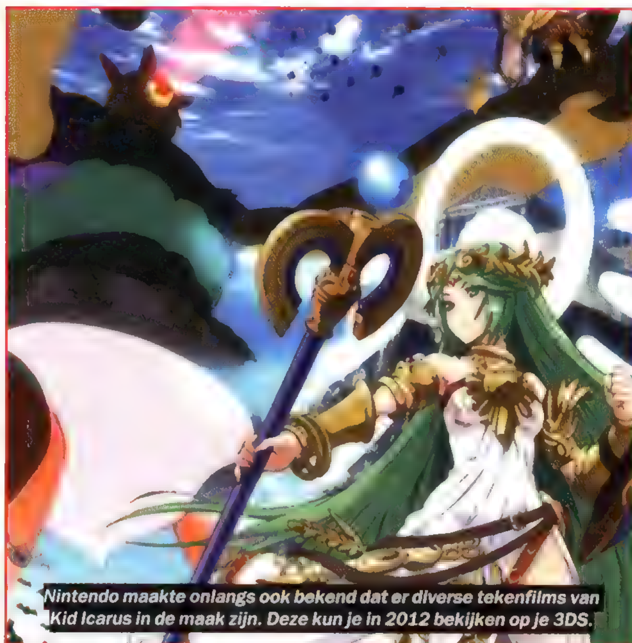
Besturingsproblemen Kid Icarus opgelost

door **JURJEN**
twitter.com/@JurjenT



Jurjen had als linkshandige speler aanvankelijk wel wat te mopperen op de besturing van Kid Icarus: Uprising. Maar inmiddels heeft hij weer hoop dat het tóch nog goed komt.

Nintendo heeft twee dingen gedaan die hoop geven dat Kid Icarus: Uprising ook geschikt wordt voor linkshandige spelers.
(1) Ze hebben de komst van Kid Icarus uitgesteld, en (2) een accessoire aangekondigd dat een tweede stick aan de 3DS toevoegt.
Als ik het een bij het ander optel, lijkt het me veilig om te concluderen dat Kid Icarus wat later verschijnt omdat hij geschikt wordt gemaakt om met die tweede stick te besturen. Of misschien wordt Kid Icarus wel een launchgame voor de nieuwe versie van de Nintendo 3DS die ongetwijfeld gaat komen.
Ik zie de comeback van de kleine engel in elk geval weer met vertrouwen tegemoet.



Nintendo maakte onlangs ook bekend dat er diverse tekenfilms van Kid Icarus in de maak zijn. Deze kun je in 2012 bekijken op je 3DS.



Was het nou hacken of hakken?

"Hier ben ik helemaal kapot van. Ik doe daarom maar net alsof ik het niet gezien heb."



Co Host Morgan Webb van het Amerikaanse Gamechannel Gt4 over het gerucht dat Beyond Good and Evil 2 is gecancelled

Potje positief hacken...

MODDERS REDDEN DEAD ISLAND

door **JJ**
twitter.com/@GKJJ

Ook wij houden van Dead Island. Misschien niet de beste game qua techniek, maar de vibe en de fun die je op het eiland kunt beleven zijn onovertroffen.

Blijkbaar zijn er ook een hoop PC-modders fan geworden van de zombie slasher Dead Island, want spontaan sloegen ze de handen ineen om met vereende krachten de bugs uit de PC-versie van hun favoriete game te halen.
We vinden dit een zeer liefdevol gebaar van de community. Aan de andere kant blijft het vrij pijnlijk als gamers zelf de fouten uit jouw spel moeten halen.

MODERN WARFARE 3 WINT VAN BATTLEFIELD 3

Met 't risico op een flinke portie hatemail, want zo hard gaat het er momenteel aan toe tussen de beide kampen, stel ik hier dat Modern Warfare 3 dit najaar de oorlog bij de kassa gaat winnen.

Het is niet dat ik er nu al van overtuigd ben dat MW 3 de betere game is. Ik denk dat beide games op consoles niet veel voor elkaar zullen onderdoen, hoogstens toont Battlefield zich ietwat vernieuwender door het ver doorgevoerde realisme. Op PC knalt BF3 grafisch zelfs over MW3 heen.

Maar graphics en gameplay zijn niet de componenten waarmee je een commerciële oorlog wint. Die win je met de insteek van de game. Wat voor soort actie biedt de game en dan met name in de MP.

En op dat gebied zal MW3 gaan winnen. Want de MP-actie is snel, simpeler (zonder denigrerend te willen doen) en laat meer Rambo-gedrag toe. En dat is toch waar de meeste gamers voor gaan: laten zien hoe goed je met een wapen bent. Kijk in 't weekend maar eens op het voetbalveld. Daar zie je dus twintig man die denken dat ze Ronaldo zijn.

Samenwerken, je schikken in je rol, jezelf opofferen voor het algemene doel, daar draait 't om in BF3, en dat is echt een ding. Iets wat maar weinig mensen kunnen opbrengen. Ik ook niet. En daarom zal ik, hoe vet BF3 ook gaat worden, waarschijnlijk online meer MW3 spelen.





DEAD SPACE 3 KOMT ERAAN

Jongens wat hebben we genoten van Dead Space 2 (zie screen), en ik durf jullie nu al blij te maken met het nieuws dat ik Dead Space 3 in de mist van mijn Glazen Bol ontwaarde.

Trilogieën zijn in, en een nieuw en afsluitend avontuur met Isaac, daar zullen weinigen wat op tegen hebben. Binnen niet al te lange tijd de aankondiging en begin 2013 in de winkels!



Hoe dom wil je ze hebben?

DE DEBIELSTE HULPSTUKKEN VOOR GAMESYSTEMEN

Nu de 3DS dus zo'n lelijk stuk plastic met een extra pookje krijgt, leek het ons aardig om te laten zien dat het altijd erger kan.



Super Wide Gear (Game Gear)

Nintendo is niet de eerste die met een accessoire een portable minder portable maakt. Wat dacht je bijvoorbeeld van dit vergrootglas voor de Game Gear?



PediSedate (Game Boy)

Dit gezellige ding spuit tijdens het spelen verdovingsgas in je muil. Wordt alleen door dokters gebruikt (hopen we).

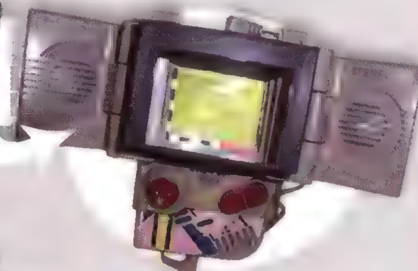


Power Glove (NES)

Yeah, de Power Glove. Met dat ding was je in de jaren tachtig helemaal de man. Wat het nut ervan was, is ons nog steeds niet duidelijk.

Handy Boy (Game Boy)

De Handy Boy maakt van je Game Boy de ultieme console. Vergrootglas, stereospeakers, lampje erin, joystick erop, een PS3 is er niets bij.





Joystick-It (iPad)

Een iPad is niet gemaakt om op te gamen. Een iPad is gemaakt om er strak uit te zien. Dus pulk die lelijke pook er nou maar af.

Power Spy

- Square Enix meldde in Tokyo dat ze een remake van Final Fantasy X aan het voorbereiden zijn.
- Is het geen idee om eens een nieuwe Final Fantasy te maken?
- Dead Island is een verrassend leuke game geworden, echter wel eentje vol met bugs. Die vervolgens door de community zelf werden gefixed.
- Iets dat de Powerspy toch best een gênante zaak vindt. Is toch een beetje als een auto bij de dealer kopen en er dan thuis een voor- en achterbumper op moeten zetten omdat ze die in de fabriek vergeten waren.
- Of zou Dead Island ook daadwerkelijk door zombies gemaakt zijn...
- Er zijn inmiddels wereldwijd 22.000.000 games van de GTA-serie verkocht.
- Kun je nagaan hoeveel spellen Rockstar had kunnen verpatsen als ze hun games er iets sneller uit zouden poepen.
- Dark Souls: waarom makkelijk doen als het moeilijk kan...
- Een hoop ophef toen bleek dat de nieuwe Syndicate game een soort van FPS leek te gaan worden. Developer Starbreeze reageerde vrij droog op het rumoer: 'het zijn andere tijden'.
- Wat de Powerspy ook zonder Google Translate kan vertalen als 'we willen gewoon geld verdienen'.
- Sims Social van EA is de nummer twee game op Facebook, en verslaat daarmee Farmville. Alleen Cityville scoort beter dan de Sims-game.
- Weet je in ieder geval waar je JJ niet zult aantreffen.
- Activision-baas Bobby Kotick heeft gemeld dat er voortdurend meer dan vijfhonderd developers aan de CoD-serie werken.
- Snappen we ook waarom ze zoveel van die spelletjes moeten verkopen.

Power Spy

- En opeens was Xbox Live in de maand september even een dag uit de lucht. Volgens Microsoft vanwege 'een technisch probleem', dat gelukkig binnen een dag werd opgelost.
- Voor EA was dit echter vrij vervelend omdat precies die dag hun FIFA 12-demo uitkwam.
- Of zou het probleem zijn ontstaan omdat de FIFA 12-demo zo vaak werd gedownload dat Xbox Live het niet aankon

OPNIEUWS

- De Powerspy hoopt 't niet voor Konami, want bij het releasen van hun PES-demo was er niks aan de hand.
- Het officiële World of Warcraft magazine gaat stoppen.
- Ja duh, alsof WoW-spelers überhaupt tijd hebben om te lezen.
- CliffyB krijgt overal dikke negens voor zijn laatste game, Gears of War 3... Behalve bij Eurogamer waar de titel een acht scoort. En om die acht in de zee van negens werd Clifford behoorlijk pissig. Zo boos dat hij de reviewer een hater noemde.
- Als je pissig wordt over één acht tussen tientallen negens, dan haat de Powerspy CliffyB om zijn gezeur.
- Inderdaad, dat kinderachtige gedrag past precies bij de statuur van Cliff zelf.
- Ja, de Powerspy kan ook kinderachtig zijn.
- Angry Birds is inmiddels al meer dan 350 miljoen keer gedownload. Legaal. En omdat het spel maar met een paar man in elkaar is gezet, mag Angry Birds zich de meest winstgevende game ter wereld noemen.
- Dat een paar Scandinaviërs gillend rijk is geworden van een stelletje vogels die je op varkens afschiet...
- Een Chinees echtpaar is in de bak beland omdat ze hun kids te koop aanboden om de kosten van hun online gaming hobby te kunnen betalen.
- Nu maar hopen dat er internet in de bak is voor die twee.

Show verliest z'n glans

TOP & FLOP UIT TOKYO

door Jan
twitter.com/@janmeijroos

De Tokyo Game Show is, afgezien van onze nieuwsvoorziening op PU.nl, vrij stilletjes aan ons voorbij gegaan. Niet zo heel vreemd want, eerlijk is eerlijk, de beurs heeft de afgelopen jaren wel wat aan glans verloren.

Tachtig procent van de games die in Tokyo getoond werden, komt nooit uit in Europa, veel publishers staan er niet eens en door de natuurrampen eerder dit jaar, moest de beurs nog kleinschaliger worden (energiebesparing).

Dat betekent natuurlijk niet dat er helemaal niks interessants meer uit het land van de Rijzende Zon te melden valt. Wij verzamelden de tops & flops van de TGS 2011.



Diabolical Pitch

TOP 5

1. Een overload aan PS Vita-games. Naast de al bekende titels, werden er nog achttien nieuwe getoond. Tegen de tijd dat de PS Vita in Europa uitkomt, zouden er al bijna honderd(!) titels beschikbaar moeten zijn!
2. Fightinggames voor de win! Soul Calibur V komt begin 2012, Street Fighter X Tekken gaat er steeds beter uitzien en Dead Or Alive 5 is ook aangekondigd. Dat wordt een mooi jaar voor liefhebbers van knokspellekes!
3. Veel nieuwe (en interessante) 3DS-games. Zoals bijvoorbeeld Mario Tennis, Fire Emblem Bravely Default: Flying Fairy en Monster Hunter 4.
4. Dragon's Dogma. Een spannende, middeleeuwse fantasy mix tussen Devil May Cry en Monster Hunter.
5. Ninja Gaiden III. Bloed moet!

FLOP 5

1. Het analoge stick-opzetstukje voor de 3DS. Het zal ongetwijfeld lekkerder gamen maar het ziet er toch niet uit? Hadden ze dat ding er niet in eerste instantie op kunnen maken? Gutteguttegut.
2. Waar was The Last Guardian? Hopelijk wordt de nieuwe game van Team Ico geen Gran Turismootje...
3. De batterijduur van de PS Vita van 3 à 5 uur als je aan het gamen bent? Dat had wel wat langer gemogen!
4. De PS Vita komt 17 december uit... in Japan. Waarom komen wij in Europa toch altijd als laatste?
5. Diabolical Pitch. Een Kinect-game waarin je als pitcher monsters omver gooit op een gestoorde kermis? Ik bedoel, serieus?

"Onze focus is anders dan vroeger, maar we zijn niet van de landkaart verdwenen."



Scott Henson, studiomanager bij Rare, maakt pijnlijk duidelijk dat de mannen achter Donkey Kong, Perfect Dark en Viva Piñata bijna vergeten zijn.


Ninja Gaiden III

Vrouwelijke ijshockeyers in NHL Live 12

TITS ON ICE

Vette game dat NHL Live 12... als je tenminste van ijshockey houdt. En je kunt jezelf ook nog eens namaken... als je tenminste een jongen bent.



We hadden toch ook niet gezegd dat het mooie meiden waren...

Vrouwelijke lichamen zaten er tot nu toe niet in NHL Live 12. Je kon je selfmade schaatser wel 'Lulu' als naam meegeven, maar tieten ho maar. Nu, dat is in deel 12 dus anders. Met dank aan het 14-jarige meisje Lexi Peters uit het Amerikaanse Buffalo dat EA zo lang mails en brieven stuurde met het verzoek ook vrouwelijke lichamen in het spel te stoppen, dat ze wel overstag móesten gaan. En nu kun je dus als vrouw het ijs op. Of de mannelijke opponenten nu ook voorzichtiger doen, was bij het ter perse gaan van deze PU nog onbekend.

"We waren nooit op het idee gekomen om een dansspel zonder mat te maken."



Kunio Neo van Konami, voormalig meester der dansspellen, reageert op het succes van Ubisoft's Just Dance

YES! POKÉMON OP DE 3DS

door Jurjen
twitter.com/@JurjenT

Op 2 december verschijnt een nieuwe Pokémon-game voor de 3DS. Helaas is het niet dé nieuwe Pokémon-game, maar een spin-off met speelgoed-Pokémon.



Super Pokémon Rumble laat je tegen hordes van die speelgoed-Pokémon knokken met je eigen speelgoed Pokémon.

Het leukste aspect is dat je maar liefst zeshonderd van die speelgoed-Pokémon kunt verzamelen. Het minste aspect is de karige vormgeving van het avontuur. Maar dat zal Sinterklaas en de Kerstman vast niet tegenhouden om hier flink wat kids (de overduidelijke doelgroep) blij mee te maken.



COMMENTAAR JAN

twitter.com/@janmeijroos

NIEMAND SPEELT RED ORCHESTRA 2



Elders in deze PU vind je de recensie van Red Orchestra 2. Ik stel daarin dat de doelgroep voor deze game klein is, maar dat diezelfde doelgroep wel waar voor zijn geld krijgt.

Even heel kort; het gaat om een first-person shooter die wellicht nog realistischer is dan de laatste Operation Flashpoint. Een paar verdwaalde kogels en het is over. Je wapen wordt lichter naarmate je minder kogels in je magazijn hebt. Dat werk.

Het cynische is dat Red Orchestra 2 een game is die is gemaakt voor fans en door fans, maar dat bijna niemand, althans in de Benelux, die game zal gaan spelen.

Ten eerste is het een PC-only titel, ten tweede zal de game nauwelijks ondersteund worden door marketingcampagnes en ten derde komt de game uit in een tijd dat je struikelt over de blockbuster-titels.

Het grote publiek zit simpelweg niet te wachten op een Red Orchestra 2. En dat doet mijn PC-minnend hart pijn. Ik hoor vaak klachten van gamers dat spellen te makkelijk zijn, dat alle games op elkaar lijken en dat alles tegen de Call of Duty- of Battlefield-lat gelegd wordt tegenwoordig.

Welnu, RO 2 staat daar diametraal tegenover. Dit is een game waarin de wanhoop en moorddadigheid van de oorlog angstaanjagend dichtbij komt, dit is een game waarbij CoD spelers na een paar potjes waarschijnlijk huilend om hun moeder naar huis toe rennen. Dit is een game die het verdient om gespeeld te worden. Iedereen die op zoek is naar een beetje uitdaging en een nieuwe PC-verslaving, daag ik uit om RO2 op te pakken. Als je, net als ik, een PC background hebt en niet vies bent van een leercurve, zul je niet teleurgesteld worden.



Owja! NU OP PU-TV!

Niet alleen in deze Power Unlimited kan je genieten van de 'hoogstandjes' van onze PU-redacteuren, ook op onze site PU.nl zie je die idioten regelmatig voorbij komen. We hebben weer wat hoogte- en dieptepunten voor je verzameld die je niet mag missen!

ESWC VOORRONDEN STARCRAFT II



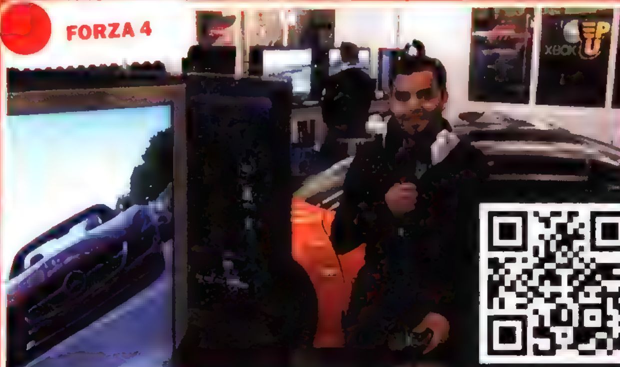
Ward was aanwezig bij de voorronden van de ESWC. Hij volgde voor StarCraft II Manuel Schenkhuizen (beter bekend als 'Grubby') op de voet. Nederlands bekendste e-sporter gaat samen met Marc 'uThermal' S. naar de finale in Parijs om de eer van Holland te verdedigen. Bekijk hoe Grubby z'n skills dropt. PU.nl/eswc

GLAZEN BOL JOURNAAL



Na het jarenlange succes van de Glazen Bol-rubriek in de PU, vonden we het een mooi moment om Jan z'n voorspellingen uit te breiden naar PU-TV. Al snel werd duidelijk dat dit nieuwe kijkcijferkanon een vaste plaats gaat krijgen in PU-TV. PU.nl/glazenbol1

FORZA 4



Hoewel Samuel geen rijbewijs heeft (hij kan niet met z'n voeten bij de pedalen komen), houdt onze namaak Spanjool wel van racegames. Hij heeft een lichte voorkeur voor z'n Mariokart, maar ook Forza 4 kan 'm bekoren. Voor laatstgenoemde game was hij in de Spykerfabriek in Zeewolde. PU.nl/forza4

Power Spy

- Een aantal Amerikaanse pornosterren gaat een nieuwe website maken waarin dames topless de nieuwste games spelen en bespreken.
- Motto van de site: 'own some n00bs with our b00bs'.
- Nee, de Powerspy tikt het adres van de site hier niet neer, want dan kijkt niemand meer naar PU.nl.
- Jurjen weigert namelijk topless te gaan, terwijl hij wel de enige met borsten is.
- Had Ed jaren geleden al een keer problemen om de VS in te komen (doggy wants a banana – jeweettoch?) tijdens zijn afgelopen vakantie was het opnieuw raak. Oorzaak was dit keer het zogenaamde ESTA-formulier dat iedereen die de VS in wil, thuis op internet moet invullen.
- Bij de overstap op Heathrow ging er een rood lampje branden en mocht Ed niet verder. Het bleek dat onze altijd zo precieze eindredacteur een 0 (nul) had ingevoerd waar in z'n paspoort een hoofdletter O staat.
- Onze eindbaas moest zijn gezin in de steek laten en tijdens de overstaptijd als een dwaas in een internetcafé alsnog een aanvraag doen om de VS in te mogen.
- Uiteindelijk kwam alles op het nippertje nog goed, hoefde Ed niet op het Londense vliegveld te overnachten en kon hij zwetend van de stress zich bij z'n gezin voegen.
- Het kan iedereen gebeuren, maar Ed voelde zich toch wel een behoorlijk 0, of was het nou een O?
- Gelukkig kon Ed in de loop van de vakantie aan z'n gezin tonen dat ie helemaal niet zo'n lulletje (nulletje) is. Tijdens de 'hurricane Irene' loodste hij vrouw en kinderen met de gehuurde Chrysler veilig door wervelstormen en stortregens naar de bestemming.
- Brandende bomen, slippende vrachtwagens, geen zicht door de slagregen en hevige rukwinden konden de onverschrokken coureur niet van de wijs brengen.
- Zijn al die uren racegames spelen toch nog ergens goed voor geweest.

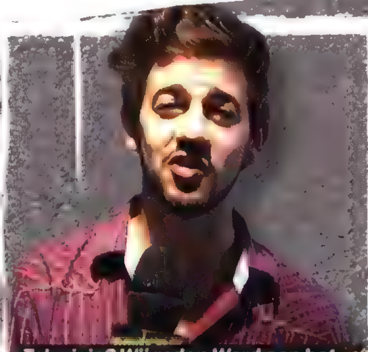
Maand in BEELD

PU ON THE ROAD!

ESWC Nationale Voorronden

Eind oktober vinden in Parijs de finales plaats van de Electronic Sport World Cup. In de Ziggo Studios in Utrecht en Den Haag legden de Nederlandse toppers in StarCraft II, FIFA 11 en Trackmania elkaar het vuur aan de schenen in de hoop straks een greep in de prijzenpot van maar liefste 200.000 dollar te kunnen doen. Ed mocht zich weer uitleven op de door ons gemaakte foto's.


Kan iemand me uitleggen van welke kant de wind nou komt?

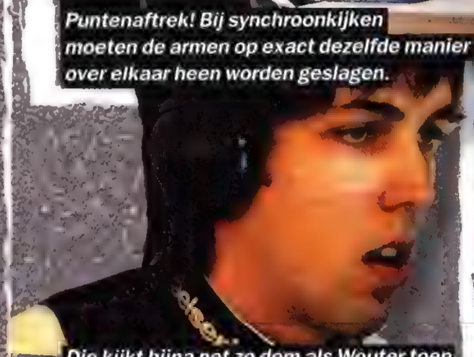

Televisie? Wij raden Ward aan het toch maar bij radio te houden...


Puntenaftrek! Bij synchroonkijken moeten de armen op exact dezelfde manier over elkaar heen worden geslagen.


NIET IN JE NEUS!



Reclame voor uThermal? Is dat een Utrechtse kindercrèche?


Die kijkt bijna net zo dom als Wouter toen ie tijdens het kakken ontdekte dat ie vergeten was z'n broek uit te trekken...


Óf er staat een meid zich op het podium uit te kleden of dit zijn gewoon nerds...

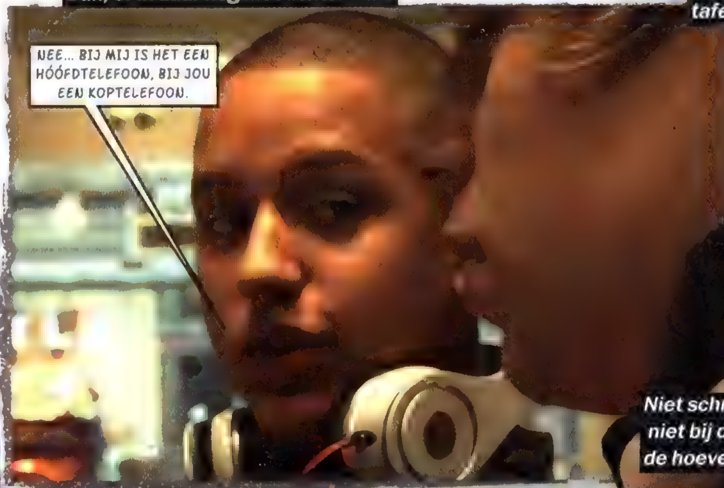

StarCraft II speelt toch niet tijdens de Koude Oorlog?


'Je hebt je paraplu thuis laten liggen...'. Duh, of ik daar nog niet achter was.


Wel zo prettig dat ze hun handen onder tafel hebben bij trekmania...







Niet schrikken. Deze jongen hoort niet bij de PU. Er zijn grenzen aan de hoeveelheid lelijke dwazen...



Tuurlijk weer Real en Manchester. Speel nou eens met lef: kies voor Spanbroek United.

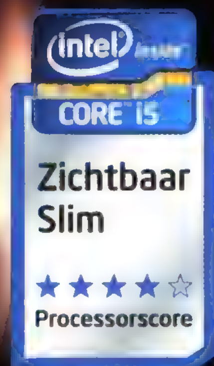
MEDION® raadt Windows® 7 aan.

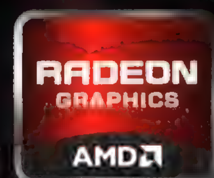
MEDION®
www.medion.nl

Maakt van multimedia een belevenis

Multimedia PC MEDION® AKOYA® P5364 D







- Intel® Core™ i5-2320 processor (3,0 GHz, 6 MB Intel® Smart Cache, Intel® Turbo Boost technology 2.0)
- Authentieke Windows® 7 Home Premium 64 Bits
- 128 GB SSD (Solid-State-Drive)
- 1,5 TB (1500 GB) harde schijf
- 12 GB DDR3-SDRAM werkgeheugen
- AMD Radeon™ HD6670 grafische kaart met 1024 MB DDR5, 1 x DVI-D/1 x HDMI (ondersteunt HDCP) inclusief 1 x D-Sub VGA
- USB 3.0 – tot 10x sneller dan USB 2.0
- Inclusief toetsenbord PS/2 en opt. USB muis

€ 899,-

Nu bij MediaMarkt



UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

GOLD AWARD

Niet Killzone 3 - hoewel we dat als Nederlanders misschien stiekem hadden gehoopt - maar Uncharted 3 is het onbetwiste kroonjuweel voor de PS3 in 2011. Volgens Jan heeft ontwikkelaar Naughty Dog met dit derde avontuur van Nathan Drake zelfs een van de beste games voor deze generatie spelcomputers afgeleverd.

Titels als Uncharted zijn voor mij dé reden waarom ik al zoveel jaren games speel. Natuurlijk is de (online) multiplayer mode de afgelopen jaren steeds belangrijker geworden voor gamemakers en spellenseries, maar meeslepende singleplayer avonturen blijven voor mij het voornaamste motief om me virtueel te verliezen in een ander universum.

Juist in multiplayer word ik namelijk ongewild weer aan herinnerd dat ik met mensen van vlees en bloed speel. Dan wordt de alternatieve realiteit deels verstoord door de aanwezigheid van de 'echte' wereld omdat ik m'n multiplayer games veelal met vrienden speel waarmee ik bijvoorbeeld de avond ervoor nog gekaart of gesport heb.

Speel ik een game in m'n eentje als singleplayer avontuur dan is de kans veel groter dat ik opgezogen word in de gebeurtenissen en het verhaal, zoals met Uncharted dus al vanaf deel 1 het geval was. De Uncharted-serie presenteerde de avonturen op een manier die we nog niet eens zo heel lang geleden alleen maar kenden uit films.



Jan VOELT ZICH ALLERMINST BEDROGEN

Als het heel spannend wordt, krijgt Drake altijd de onbedwingbare behoefte om in raadsels te spreken.



Door 'wauw-moment' op 'wauw-moment' te stapelen, is de Uncharted-reeks dan ook snel uitgegroeid tot een van de populairste series voor de spelcomputer van Sony. Populariteit die alleen nog maar toe zal nemen met deel 3, want jongens wat worden we door Naughty Dog weer verwend! De makers hebben werkelijk alles uit de kast gehaald om van het derde deel een nog groter, meeslepender en fantastischer avontuur te maken dan z'n voorgangers.



Steenrijk

Zoals gesteld is het singleplayer avontuur van Uncharted 3 opnieuw het kloppend hart van deze game. Drake en zijn inmiddels bekende sidekicks (Sully, Elena en Chloe zijn allemaal weer van de partij) zijn deze keer op zoek naar het 'Atlantis van het zand', een volgens de overlevering schatrijke stad midden in de Rub al Khali-woestijn die na een door God uitgesproken vloek compleet van de aardbodem verdween.



Weetje • Weetje

Het boek "Seven Pillars of Wisdom" van de Brit T. E. Lawrence was een belangrijke inspiratiebron voor Uncharted 3. Lawrence was archeoloog in het begin van de twintigste eeuw, officier bij de Britse inlichtingendienst in Egypte en bemiddelaar in het Midden-Oosten.

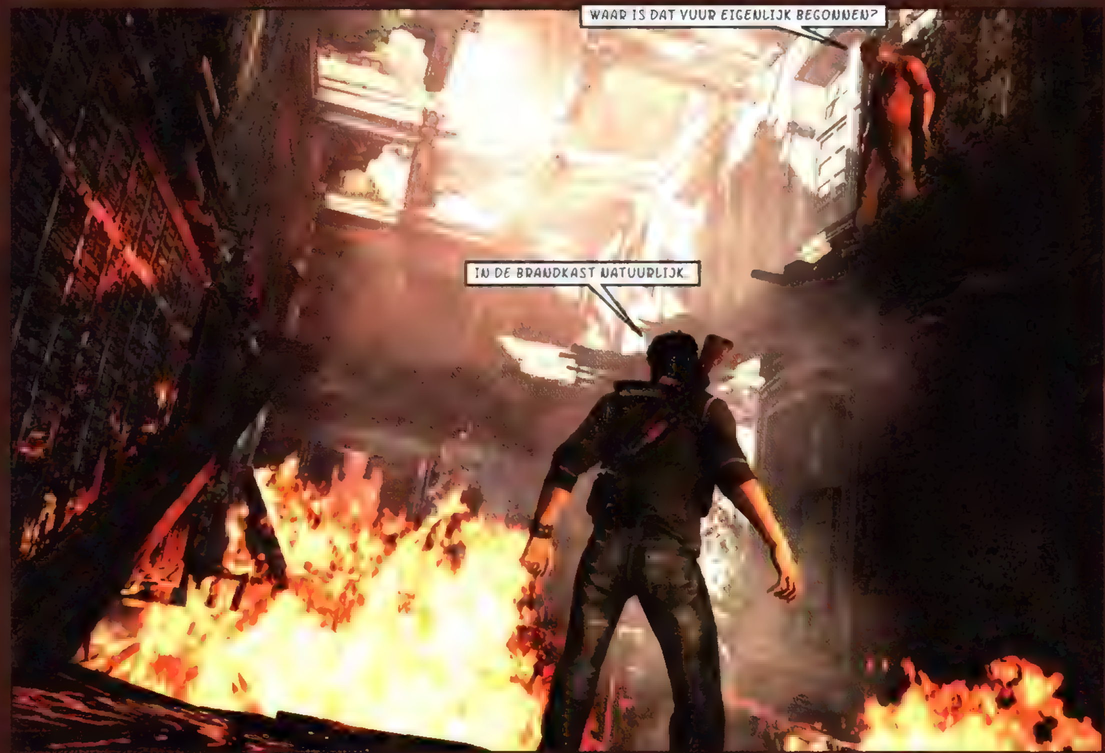
Voordat jij als Drake deze mysterieuze stad (al dan niet) bereikt, reis je de hele aardbol weer op zoek naar clues die je van die ene naar de andere exotische locatie sleurt. Zuid-Frankrijk, Londen, Jemen en Jordanië hebben op het eerste gezicht niet direct wat met elkaar te maken, maar het creatieve team van Naughty Dog heeft er een fabelachtig spannende avonturenroman omheen gecreëerd waar de scriptschrijvers van de laatste Indiana Jones-film nog een puntje aan kunnen zuigen. Damn you, George!

> **"Niets minder dan een meesterwerk."**

Groot geheim

Net als in de allereerste Uncharted komt de betovergrootvader van Drake, de kaper Sir Francis Drake, om de hoek kijken. Of beter gezegd, diens ring. Het is namelijk dit kleinood dat de aandacht trekt van Katherine Marlowe, hoofd van een geheime orde met een dubieuze agenda. Marlowe wil de ring uit alle macht in haar bezit krijgen en is bereid om daarvoor over lijken te gaan. Volgens deze keiharde tante van middelbare leeftijd herbergt de ring van Francis Drake een groot geheim dat de bezitter schatrijk kan maken.

Miss Marlowe is een boeiend personage, in



Weer die spanning, hè...

ieder geval vele malen interessanter dan eendimensionale oorlogsmisdadiger uit Uncharted 2. Drake weet aanvankelijk niet goed wat hij met Katherine aanmoet en lijkt in eerste instantie behoorlijk onder de indruk van de dame; al kan dat natuurlijk ook te maken spelen, ervoer ik de werkelijke intensiteit van het geheel. Een schip dat water maakt, ben ik al in eerdere spellen tegengekomen, maar nog nooit op zo'n manier. Niet eerder werd dergelijke actie zo goed geïntegreerd in de gameplay.



hebben met het legertje aan breedgeschouderde 'goons' waarmee ze zich omringd heeft. Het is in ieder geval een intrigerende en onalledaagse rivaal.

Vrachtschip

Onalledaags en intrigerend zijn ook de omgevingen, de zogenaamde set pieces van Uncharted 3. Waren de omgevingen in Uncharted 2 al adembenemend en zeer tot de verbeelding sprekend, in Drake's Deception hebben de makers zichzelf opnieuw overtroffen.

Het vrachtschip dat langzaam vol water loopt, zag ik al op de E3, maar pas tijdens het zelf

Terwijl ik al schietend Drake bestuurde en bad-dies uitschakelde, stond het naar binnen stromende water op een gegeven moment letterlijk tot aan mijn lippen, en toen het schip even later ook nog eens kapseisde, wist ik even niet meer wat boven en wat onder was.

Het level in het vollopende schip, voelde een beetje als voortzetting van het level uit Uncharted 2, toen een compleet huis boven me instortte en ik me hardop afvroeg hoe mijn alter ego zich hier in vredesnaam uit zou gaan redden. Uncharted 3 zit boordevol met dit soort momenten, en gelukkig heeft Drake meer levens dan een kat.



Weetje • Weetje

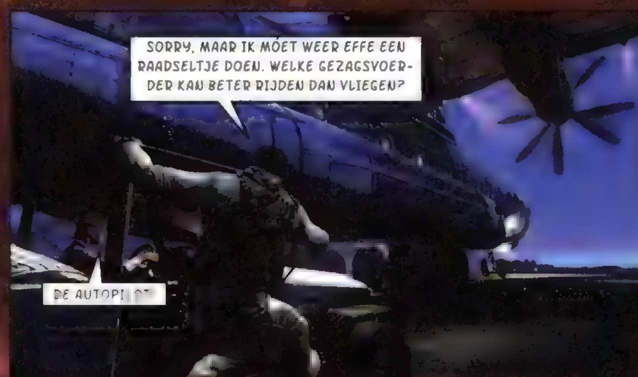
Uncharted 2 nam qua ruimte op de Blu-ray disc bijna 25 GB in. Voor Uncharted 3 is dat meer dan 50 GB! Toch zal het, middels compressie, waarschijnlijk allemaal net op één disc gaan passen.

Chemie

De basisgameplay van Uncharted 3 is overigens ongewijzigd gebleven: shootouts in de derde persoon, al dan niet vanachter cover, mêlee combat, klimmen en klauteren en zo nu en dan een niet al te lastige puzzel kraken, wat symbolen arrangeren of een schakelaar omzetten.

De intense actie wordt veelvuldig onderbroken door de bekende smartass gesprekjes tussen Drake en Sully, en de chemie tussen Drake en Elena spat wederom van het scherm.

De voice-acting is dan ook bizar goed, en wordt hoogstens nog overtroffen door de fabelachtige wijze waarop Naughty Dog de kleurrijke





Weetje • Weetje

De Enhanced Cinema feature zorgt ervoor dat je nog beter multiplayer filmpjes kunt editen voordat je ze, rechtstreeks vanuit de game, op YouTube en Facebook post.

omgevingen tot leven heeft gewekt.

Het script is wederom messcherp, het verhaal nagelbijtend spannend en er is genoeg ruimte voor een bevrijdende lach tussen alle kogels, achtervolgingen en explosies door. Er is zelfs wat ruimte voor een paar emo momentjes die tegelijkertijd aantonen hoe goed de stemacteurs na twee eerdere delen op elkaar ingespeeld zijn.

Intens

De stap van Uncharted 1 naar Uncharted 2 was in grafisch opzicht enorm,



MOETEN ZE ONS WEER NEER-KNALLEN NET ALS IN GTA?
NEE, VOLGENS MIJ HEBBEN WE DEZE KEER NIKS TE VREZEN
MOOI, SCHIJTEN DAN MAAR
DRAKE? WORD JE NOU KAAL OF IS DAT DUIVENSCHIJT IN JE HAAR?
HET IS HIER NIET PLUIS. IK VOEL NATTIGHEID



en zo groot is de stap van deel 2 naar deel 3 niet, maar dat betekent allerminst dat Naughty Dog zich er makkelijk vanaf heeft gemaakt. Op grafisch gebied heeft men namelijk wederom een waanzinnige prestatie geleverd. De animaties van de personages zijn beter dan ooit en met name de licht- en zogenaamde 'environmental effects' zijn indrukwekkend. Vuur, rook en water komen prachtig in beeld en zijn er zeker niet alleen voor de uiterlijke opsmuk.

Het eerste level van Uncharted 3 dat ooit publiekelijk getoond werd, was het level waarin Drake en Sully in een kasteel/villa in Zuid-Frankrijk belandden die plotseling in de fik vloog. Al spelend ervaar je dat de woest om zich heen slaande vlammen niet alleen prachtig zijn om te zien (ik geef het toe, er schuilt diep in mij een klein pyromaantje), maar ook nog eens levensgevaarlijk. Geen enkel ander spel dat ik tot nu gespeeld heb, wist een brand zo intens en angstaanjagend tot leven te wekken.



Drake is meer van de actie dan van de verdieping.



Weetje • Weetje

Nog meer honger naar Uncharted? Lees dan Uncharted: The Fourth Labyrinth, een opzichzelfstaand boek dat net een maandje uit is, met wederom een nieuw en spannend avontuur van Drake en Sully.

Weetje • Weetje

De stem van voice-actor Nolan North heeft een belangrijke rol gespeeld bij het tot leven wekken van het personage van Nathan Drake. Probleem is alleen dat North tegenwoordig zowat in iedere game zit: de man heeft inmiddels meer dan honderd (!) gametitels op zijn naam staan. Zo is hij straks ook weer te horen als Desmond Miles in Assassin's Creed: Revelation, als The Penguin in Batman: Arkham City en als een nog nader bekend te maken personage in The Darkness II. Nog even en North pakt straks ook de rol van Lara Croft nog mee...

Hetzelfde geldt voor de woestijn. Wat de sneeuw en vrieskou waren in Uncharted 2, is het zand in dit derde deel. Het is simpelweg fabuleus gedaan en komt zo levensecht in beeld... dat je de pijn en de wanhoop van Drake op dat moment daadwerkelijk voelt, alsof je zelf, zonder enige benul waar je heen moet, gedropt bent in die enorme, uitgestrekte zandvlakte terwijl de zon meedogenloos brandt.


Het chateau-level, wordt door Drake ervaren als het chateau migraine-level.

Multiplayer

Zoals ik al zei, zul je Uncharted 3 hoofdzakelijk spelen voor de singleplayer, toch is de multiplayer component deze keer meer dan robuust. Het is een volledige en uitgebreide spelmodus die het verdient om gespeeld te worden en niet, zoals bijvoorbeeld bij de multiplayer van Dead Space 2 of Call of Juarez, blijft steken in goede bedoelingen.

De populaire Team Deathmatch voor vijf tegen vijf keert terug en speelt weer heerlijk. De combinatie van alle mogelijke klim- en klautermoves enerzijds, met een keur aan wapens anderzijds werkt erg goed. Niets zo leuk als hangend aan één arm aan een reling, met je vrije hand een nietsvermoedende vijand op de grond neer schieten.

Daarnaast zijn daar de Free For All mode voor acht spelers en de Three Team Deathmatch mode voor zes spelers. In die laatste speel je dus met drie teams van twee tegen elkaar oftewel twee vs. twee vs. twee.

De omgevingen zijn allemaal terug te voeren op de levels die je als Drake in de singleplayer hebt doorkruist en variëren van het wat standaard woestijndorpje en pakhuis tot de meer tot de verbeelding sprekende maps zoals het vliegveld en de kasteelvilla.

Bonussen

Naughty Dog heeft goed gekeken naar de Call of Duty-games waarin unieke speelstijl beloond wordt. Voor speciale acties en goed presteren krijg je medailles en hoe meer medailles je scoort, hoe beter de bonussen die

De geluidstechnici in Uncharted 3 waren enorm vindingrijk. Voor deze scène gebruikte men een wortel in een keukenmachine.



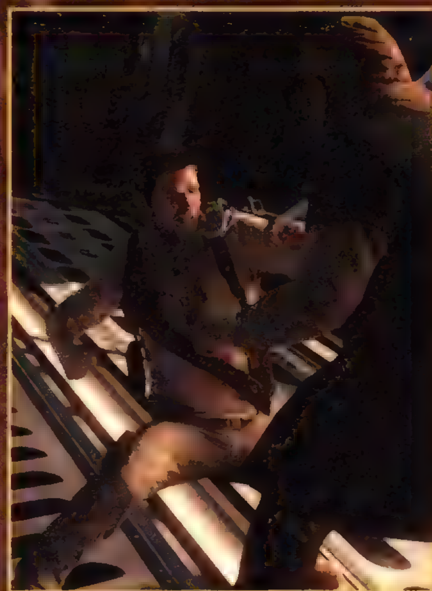
je krijgt. Naast het maken van een headshot of zoveel mogelijk kills, scoor je ook beloningen door weg te duiken voor een granaat, kogels vakkundig te ontwijken en snel te klimmen en te klauteren. Zo hebben ook de nieuwkomers nog een kans om te levelen.
Daarnaast verdien je cash waarmee je skills en upgrades voor je wapens aanschaft, zoals een groter magazijn, stabieler richten of een kogelvrij vest.
Middels verschillende load out slots kun je een zeer specifieke manier van spelen ontwikkelen waarbij met name de tientallen verschillende manieren van wapen-customization me weer razend enthousiast maakten.
Door het vrijspelen van zonnebrillen, hoedjes en shirts willen de makers ervoor zorgen dat de rondrennende multiplayer Drake's en Sully's zich nog enigszins van elkaar onderscheiden, maar dat is natuurlijk niet meer dan een leuke bijzaak.
De Co-op modi mogen ook niet onvermeld blijven. Co-op Arena laat je golven computergestuurde vijanden afschieten terwijl je samen met andere spelers opdrachten uitvoert. Co-op Adventure is meer mijn stijl, waarbij je samen met een vriend een heel level doorkruist, schatten verzamelt en verplaatst, over flinke afstanden klimt en klautert, vijanden uitschakelt, wegduikt voor helikopters en geniet van tussenfilmpjes. Deze mode heeft meer context en speelt eigenlijk als stukjes singleplayer campagne, alleen dan coöperatief. Erg leuk.

Instant classic

Naughty Dog heeft zijn schatkamer geopend en de kist waaruit Uncharted 3 is opgediept blijkt rijkelijk gevuld met een blinkende en zeer waardevolle inhoud.
De singleplayer zal de harten van miljoenen gamers veroveren en mag bestempeld worden als een instant klassieker.
Het enige dat je als minpuntje zou kunnen noemen, is het feit dat de basic gameplay erg vertrouwd en bekend aanvoelt, maar dat is kritiek in de kantlijn.
Dit singleplayer avontuur mag je simpelweg niet missen, en de multiplayer en de co-op modi zullen je vervolgens nog dagen, weken, wellicht maanden bezighouden.
Kortom: Naughty Dog heeft niets minder dan een meesterwerk afgeleverd. ★

HOOGTEPUNT OP HOOGTEPUNT

Via het landingsgestel een opstijgend cargovliegtuig binnendringen, bungelen aan netten vol lading die uit het open laadruim van datzelfde vliegtuig hangen, weer omhoog klauteren, onderweg een mitrailleur van een uit het vliegtuig vallende boef weggrissen, een shoot-out met meerdere bemanningsleden, een ontploffing, een brand, een gat in de vliegtuigromp dat alles en iedereen opzuigt, een val zonder parachute... Dit is in een notendop hoofdstuk 17 van UC3, en het vormt het zoveelste hoogtepunt van de game. Het echte klapstuk moet dan nog komen: de grote finale!



SCORE **94**

Uncharted 3 is Drake's meest gevarieerde, meeslepende en overrompelende avontuur ooit! Je mond zal wagenwijd openvallen... De hele game stapelt hoogtepunt op hoogtepunt. Een van de beste games ooit voor PlayStation 3 verschenen.

JAN



In ongeveer twaalf uur reis je de wereld rond en beleef je Drake's beste avontuur ooit! De multiplayer moet dan nog beginnen...

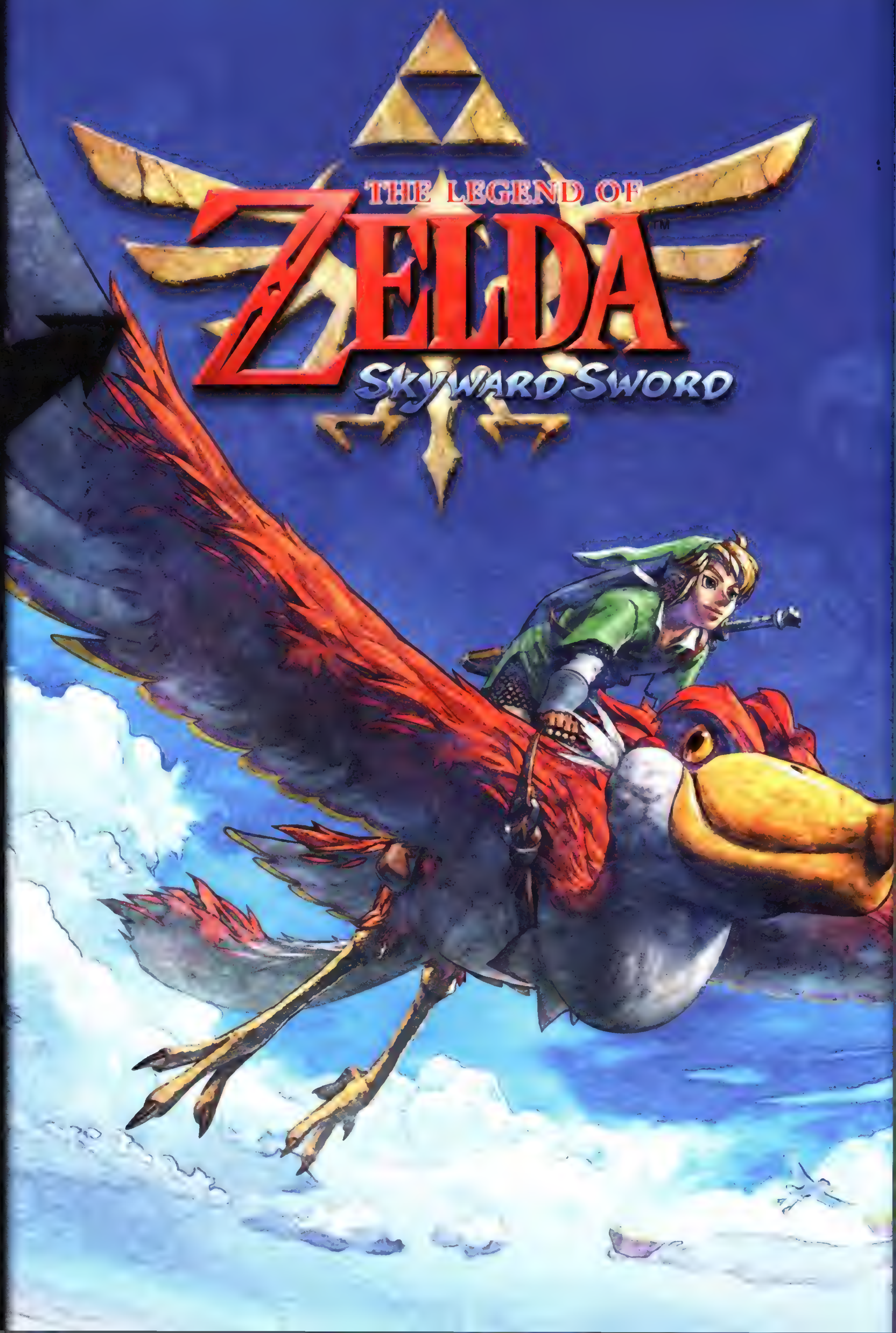
12+ UREN



BASICS

ACTION ADVENTURE
NAUGHTY DOG / SCEB
1 - 10 SPELERS
OUT NOW

CHECK DIT EN WORD LID!

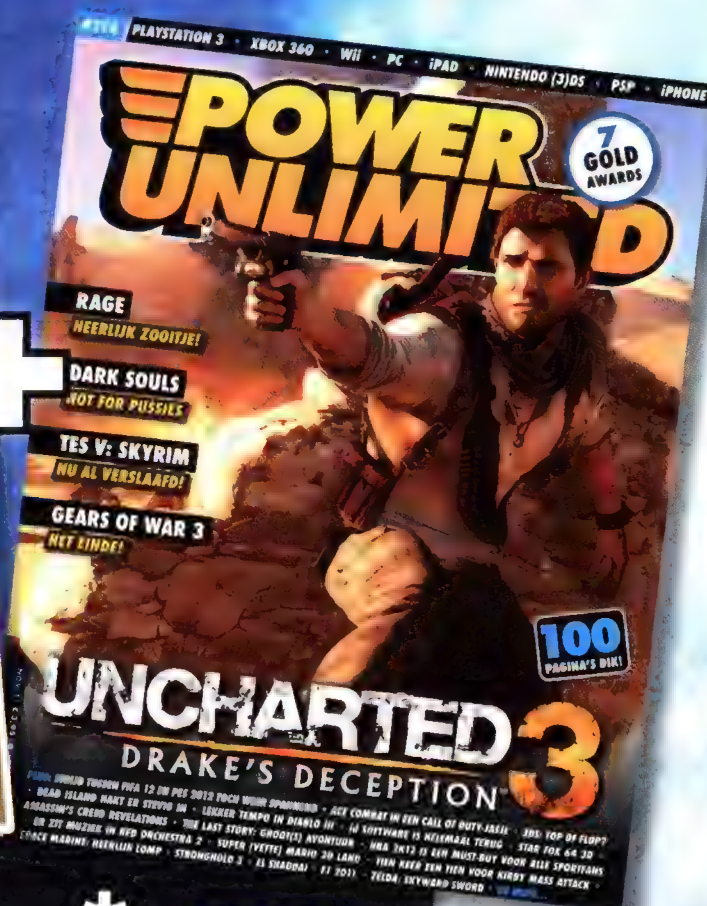




POWER UNLIMITED









46,-*

PU-ABO + ZELDA (Wii)

WORD NU LID EN ONTVANG
12 X POWER UNLIMITED
EN THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU
EN ONTVANG DE GAME ZELF!

WWW.PU.NL/ABONNEREN

SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG SKYWARD SWORD THUIS!

* WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN. JE ONTVANGT DE VOLLEDIGE GAME.

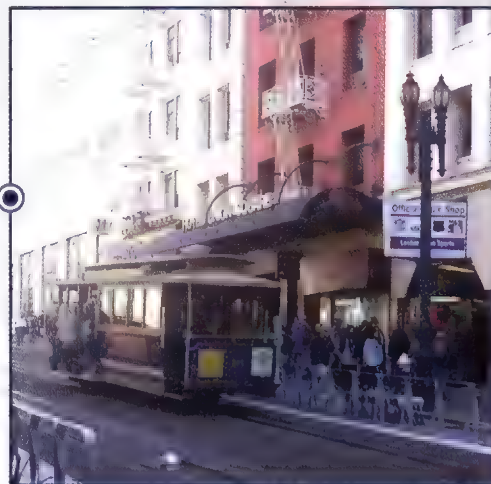
NBA 2K12 IN SAN FRANCISCO



Er is één sport waar je Jeroen midden in de nacht voor kunt wakker maken en dat is basketbal. Dus als er dan een uitnodiging voor een tripje naar San Francisco, de thuishaven van de ontwikkelaar van NBA 2K12, in de bus valt, kun je natuurlijk niet om die lange heen.

TRIP | DRIBBELEN IN SAN FRAN

Het is donderdag 15 september en ik ben onderweg naar San Francisco. De stad van de Golden Gate Bridge, Fishermans Warf, de traditionele trammetjes én de thuishaven van Visual Concepts, het team dat al jaren verantwoordelijk is voor de 2K Sports-serie.
Deze week zal ik hands-on gaan met NBA 2K12 en de kans krijgen om enkele kopstukken van Visual Concepts aan de tand te voelen. Ik ben bijvoorbeeld benieuwd naar wat er allemaal bij komt kijken om zo'n uitgebreide sportsgame te maken en welke andere games die gasten als inspiratiebron gebruiken.

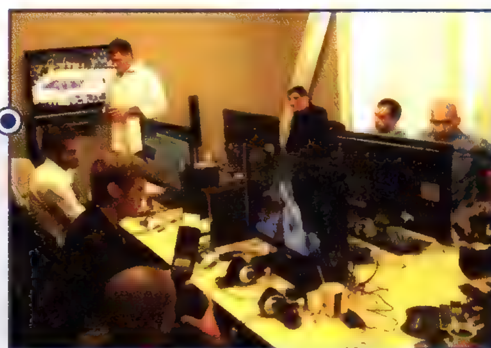


NBA's Greatest

De volgende dag om 9:00 uur 's ochtends pak ik, met een jetlag van hier tot Amsterdam, de limo naar Novato California waar het kantoor van Take 2 is gevestigd. Op deze

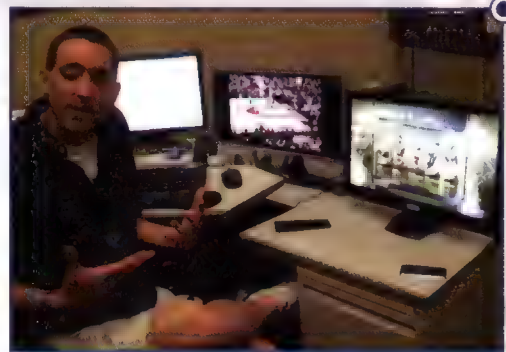


voormalige luchtmachtbasis staat één hangar waarin alles draait om games. Niet alleen is daar de gehele 2K-top gevestigd, maar ook vinden we er 2K Marin (BioShock 2) en Visual Concepts, de motor achter de 2K Sportsseries.
In een klein kamertje worden we welkom geheten door marketingbaas Chris Snyder, die meteen met de deur in huis valt met een enthousiast verhaal over 'NBA's Greatest', een nieuw onderdeel in NBA 2K12 en een van de speerpunten van de game.
Hij vertelt ons dat de Jordan Challenge van vorig jaar (waarin je tijdens enkele legendarische wedstrijden een aantal pittige uitdagingen voor je kiezen kreeg) leidde tot heel wat feedback van de community. Men kwam er op die manier achter dat gamers de Jordan Challenges tof vonden maar die dingen ook wilden doen met spelers als Larry Bird, Dr. J en Magic Johnson maar dat voor sommigen de challenges toch net effe te moeilijk waren.
Deze input zorgde voor een nieuwe mode, NBA's Greatest genaamd. Hier kies je één van de vijftien geselecteerde basketballegenden (inclusief z'n team) en neem je het op tegen andere legendarische teams. Denk aan Karl Malone's 1997-98 Jazz tegen de Spurs (met rookie Tim Duncan en zijn mentor David Robinson) of de 1994-95 Knicks van Patrick Ewing tegenover de Orlando Magic met Shaq en Hardaway in de gelederen.
Door deze wedstrijden af te werken, speel je niet alleen de vijftien teams uit de lijst van legenden vrij, maar ook nog eens de vijftien teams waar je tegen speelt. Dus in feite speel je dertig legendarische teams vrij en kun je het met Magic Johson's Lakers opnemen tegen 'the big three' uit Miami om te zien wie er nu beter is.



Presentatie

Na het verhaaltje van Chris worden we uitgenodigd om deel te nemen aan een toernooitje (zie kader) waarna de rondleiding ons doet belanden in het piepkleine kantoortje van Producer Erick Boenisch.



Erick vertelt ons nog veel meer over NBA's Greatest waarbij hij veel nadruk legt op de presentatie van het geheel. Immers, een paar teams in elkaar zetten en ze de juiste namen geven met de juiste pakjes en logo's is natuurlijk niet genoeg.

Weetje • Weetje

NBA 2K12 bezit ongeveer twaalfhonderd koppies van basketballers. Driehonderd daarvan werden voor dit deel grondig aangepast en tweehonderd zijn zelfs geheel nieuw.



Boenisch vertelt dat er inderdaad meer bij komt kijken. Het draait om geloofwaardigheid en de manier waarop alles in beeld wordt gebracht. Zo krijg je bij de jaren 50/60 wedstrijden zwart-wit beeld en ouderwetse scoreboards en klokjes. Beelden die de sfeer van die jaren oprecht doen herleven.
"Zo zie je ook dat men destijds nog heel strakke shirtjes,







ultrakorte broekjes en heel hoge kousen droeg", zegt Erick . "Alles staat in het teken om je het basketbal te laten beleven zoals dat in die jaren gespeeld werd. Zo zal de manier van spelen eveneens iets anders aanvoelen. Vijftig, zestig jaar geleden was basketbal niet de spectaculaire sport die het nu is. Het draaide vooral om passen en schieten. Dunks waren een uitzondering. Dat zul je ook zien wanneer je zelf speelt; de A.I. zal zelden dunken, geen crossovers laten zien en zich dus aan de manier van spelen van die jaren houden. Jij als speler hebt overigens wel gewoon de beschikking over dunks en crossovers."
Maar beelden zijn maar beelden, zo weet Erick ook, en om de vibe uit die jaren goed over te laten komen heb je meer nodig. "Zo zullen de commentatoren veel meer achtergrondinfo brengen tijdens de wedstrijden, met name over de spelers."
Visual Concepts is alleen hiervoor al een jaar bezig geweest met allerhande research. Ze hebben kilo's archiefmateriaal door moeten spitten om zoveel mogelijk info te pakken te krijgen, tot aan de specifieke bewegingen van spelers en tactieken toe. Je zou het kunnen zien als een geschiedenisles voor sportfanaten.

My Player

Daar waar NBA's Greatest een compleet nieuw onderdeel is, heeft men de My Player mode uit de voorganger bijna in z'n geheel op de schop genomen. De mode die je in staat stelt om je eigen speler te creëren om hem

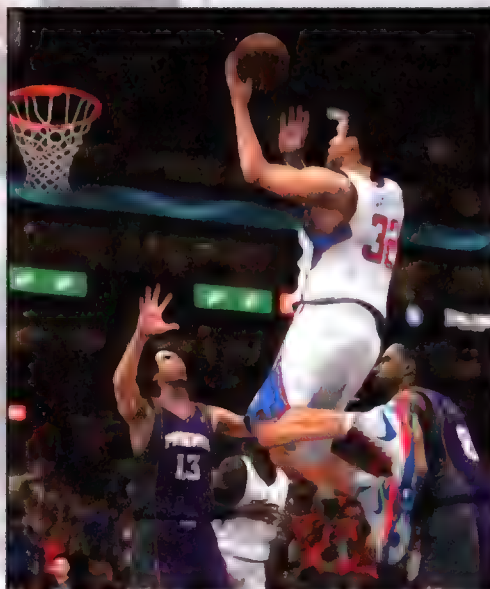
Weetje • Weetje

Volgens geruchten zit Charles Barkley niet in de game omdat hij te veel geld vroeg en de garantie wilde dat hij vier jaar lang in het spel terug zou keren. Officieel heeft Charles Barkley de game niet gehaald omdat het ging tussen hem, Patrick Ewing en Isiah Thomas.

uiteindelijk deel te laten nemen aan de NBA, kende vorig jaar nogal wat saaie momenten. Zo moest je om gedraft te worden (als rookie gekozen door de NBA teams) drie wedstrijden spelen zonder publiek in een nietszeggende arena. Ook had je totaal geen invloed op het team waarin je gekozen zou worden.
"Dat is dit jaar anders", aldus Erick. "Dit jaar speel je maar één enkele wedstrijd voordat je gedraft wordt. Ook word je niet door één team maar door drie teams geselecteerd, waarna er een kort interview met ieder team plaatsvindt waarin je de boel ook een beetje kunt sturen door bijvoorbeeld arrogant, gretig of bescheiden te reageren. Op deze manier bepaal je zelf een klein beetje door welk team je uiteindelijk gekozen wordt."

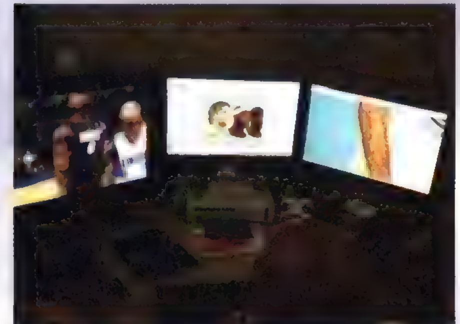
"Het draait allemaal om de geloofwaardigheid."

Nadat je ingelijfd bent door een team speel je natuurlijk niet meteen mee met de grote jongens. In 2K11 kostte dat ook heel wat tijd en moeite, maar dit jaar heeft men een skip-optie toegevoegd waardoor je, als je dat wilt, meteen de belangrijke wedstrijden kunt spelen.



PHOTOSJOPPEN

Om alle spelers er levensecht uit te laten zien, heeft men Art Director Lynell Jinks in dienst. Deze kerel is er om alle koppies van de NBA-spelers in de game natuurgetrouw over te laten komen. Met behulp van officiële mugshots bouwt hij de gezichten na en zorgt hij ervoor dat zelfs de tatoeages kloppend zijn.



Lockout

Het is overigens maar goed dat NBA 2K12 een NBA's Greatest mode heeft. Want omdat de NBA op het moment van schrijven nog steeds in een lockout (soort staking) zit kan NBA 2K12 geen spelers invoeren die nog niet onder contract staan. Wat bijvoorbeeld inhoudt dat de 'Rookieclass of 2012' nog niet doorgevoerd is. Nu is dat volgens Erick geen ramp, aangezien dit de minst interessante Rookieclass in tien jaar is.
Dat betekent overigens niet dat je in 2K12 geen echt seizoen zult kunnen spelen, want zodra de lockout voorbij is, zullen alle spelers bij de juiste teams aanwezig zijn. Op dat moment wordt de boel geupdate en kloppen de roosters, schema's, foto's en de hele zooi meteen.
Erick: "Op het moment dat de spelers beginnen met spelen, zullen de gamers ook aan de slag kunnen met het nieuwe seizoen."

Michigan

Mooie woorden om het bezoekje aan Erick's piepkleine kantoor mee af te sluiten en ons te melden bij Michigan-fan en Gameplay-director Rob Jones. Deze gezellige Amerikaan blijkt overigens heel wat meer te spelen dan alleen



de eigen games, zo blijkt uit de kast die onder andere gevuld is met spellen als Dark Souls, Madden, NBA Live, Castlevania en FIFA.
Ik stel dan ook meteen de vraag uit welke games hij inspiratie en ideeën opdoet. "Je hebt zeker naar mijn locker



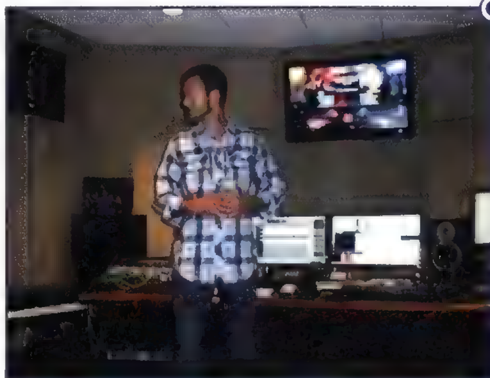
zitten kijken", lacht hij. Ik knik bevestigend en Rob vertelt dat hij veel heeft gekeken naar wat PES en FIFA in zijn ogen goed en niet goed doen. Zo ergerde Rob zich een beetje aan het feit dat de A.I. in die games bewust dom wordt gehouden.
"Het is logisch dat het gebeurt, aangezien men wel wil dat de gamer lol heeft tijdens het spelen, maar als verdedigers, zoals in FIFA, bewust van de tegenstanders weglopen die een pass ontvangen, gaat het echt te ver." Dat heeft hij meegenomen in NBA 2K12: "Logische verdedigende acties zullen niet spaak lopen."
Iets dat volgens Rob wèl heel goed werkt in FIFA is de collision detection. "Dat schouder aan schouder rennen bijvoorbeeld is iets waar we goed naar gekeken hebben, hoewel dat natuurlijk anders gaat bij basketbal dan bij voetbal. Jammer vind ik dan weer dat het uiteindelijke afpakken van de bal op die momenten niet goed werkt. Je bent in FIFA namelijk altijd afhankelijk van de ratings van je spelers, los van het feit of je precies op het juiste moment de knop weet in te drukken. De speler met de betere rating zal altijd winnen van degene met de minder goede rating."
Kortom, Rob volgt andere sportgames met scherp oog om z'n eigen spellen te optimaliseren. Maar ook het luisteren naar de community speelt daarbij een rol. Zo is hij altijd op zoek naar dingetjes waar gamers misbruik van maken. "In 2K11 waren de pick 'n rolls te makkelijk en maakte men misbruik van de rebounds. Op het moment dat er een schot werd gelost, stuurde men een speler naar de andere kant zodat er snel een punt gescoord kon worden. Dat hebben we dit jaar opgelost door meteen een verdediger mee te sturen."

The Darkness

Na het geanimeerde gesprek met Rob volgde nog een bezoekje aan de mo-cap studio, waar de laatste puntjes



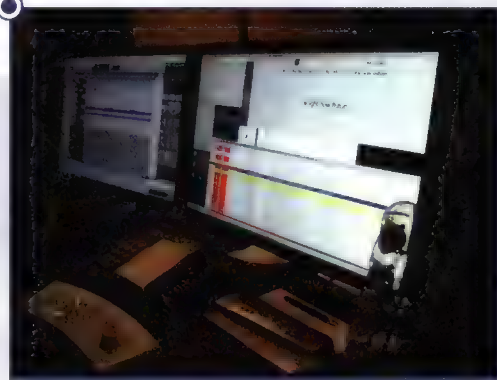
op de i van een andere game werden gezet: The Darkness.
De hele vibe in de studio viel wat tegen, omdat ik me had verheugd op een echte basketbalsetting. In de studio was er echter pal voor de basket, die er weldegelijk hing, een enorme stellage gezet, en in plaats van grote b-ballende atleten waren slechts twee kleine Amerikanen in de bolletjeskostuums gehesen.
Maar het idee achter mo-cap begrijpen we natuurlijk alle-



maal wel. De bolletjes worden gevolgd door een hoop camera's om zo de moves van de spelers vast te leggen. Als 'acteurs' gebruikt men daarvoor veelal college spelers. De signature moves (de specifieke individuele bewegingen die iedere grote ster maakt) worden daarbij geïmiteerd aan de hand van tv- en videobeelden van de échte jongens. Het finetunen gebeurt vervolgens op de computer.

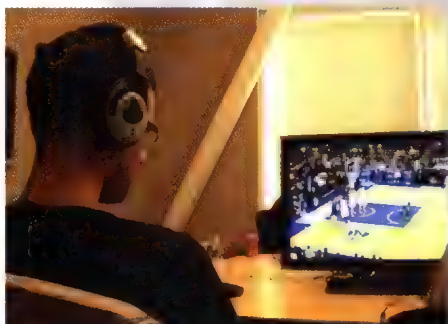
Steve Kerr

Games kunnen er nog zo mooi en levensecht uitzien, alles komt pas echt tot leven door middel van geluid.
Nu heeft dat onderdeel altijd wel goed gezeten bij de NBA 2K serie. De audio mensen, zoals Joel Simmons, bezoeken namelijk alle stadions in Amerika om... te luisteren. Hoe klinkt het publiek, hoe klinken de orgels, wat voor muziek draait men, wat voor leuzen schreeuwen de fans?
Met alles wordt rekening gehouden, elk detail wordt in de game gestopt. "Zo klinkt een vol stadion anders dan wanneer het half leeg is en eigenlijk klinkt elk stadion weer anders."
"Dit jaar werd onze creativiteit ook nog eens geprikkeld door de nieuwe NBA's Greatest mode", vervolgt Joel. "We moesten op zoek naar een manier om het geluid van de diverse decennia 'te vangen'. Door creatief gebruik van geluidseffecten is ons dat aardig gelukt, al konden we om technische redenen de hele oude wedstrijden helaas niet in mono weergeven."



TOERNOOITJE

Tijdens het studiobezoek kregen we de mogelijkheid om handson te gaan met de game in de vorm van een mini-toernooi. Nu beschouw ik mezelf tot de beste NBA 2K speler van de redactie (bijna niemand hier speelt die shit), maar ik had zo mijn twijfels over hoe ik me zou houden tegen al die in basketbalgames gespecialiseerde journalisten in mijn gezelschap.
Nou, achteraf gezien had ik me geen zorgen hoeven maken. Zo won ik mijn eerste potje (met de Celtics) van een Griekse collega, spelend met de Mavericks, met 76 - 47. Mijn tweede opponent was een Duitser die voor een basketbalmagazine schreef en zelf heel goed kon basketballen. Ondanks dat hij met de Lakers speelde, maakte ik gehakt van die gast (77 – 49).
Ik was helemaal klaar voor de titelstrijd... die door tijdgebrek helaas nooit heeft plaatsgevonden.













Buiten de geluidseffecten zit de game sowieso bomvol met gesproken teksten die ook nog eens in de huidige game geupdate kunnen worden.



Een ander nieuwtje is de toevoeging van een derde commentator. Steve Kerr maakt dit seizoen zijn opwachting in NBA 2K12, en dat leverde voor de schrijvers van het commentaar in de game heel wat nieuwe mogelijkheden op.

Weetje • Weetje

Commentator en ex-basketballer Steve Kerr zal tijdens een van zijn eigen wedstrijden helemaal los gaan over hoe goed Steve Kerr vroeger wel niet was.

Shoppen

Na een vermoeiende en lange dag is het goed toeven in San Francisco, al moet je voor een ritje in het trammetje een dik uur in de rij staan. Shoppen in de states is met de huidige dollarstand ook een must, dus er zijn nog heel wat vrije uurtjes in schoenen-, sport- en kledingzaken doorgebracht.



Weetje • Weetje

Niemand minder dan David Stern (baas van de NBA) zal de draft in de My Player mode voorzien van z'n stemgeluid.

Belangrijker is dat ik door deze trip een goed beeld heb gekregen van de hoeveelheid werk die in een game als NBA 2K12 gaat zitten en veel extra info heb gekregen die me geholpen heeft een goed oordeel over de game zelf te kunnen vellen (zie pagina 79).

Een objectief oordeel natuurlijk, ondanks de goed gevulde sporttas die mij cadeau werd gedaan, met onder andere de jersey van niemand minder dan Derrick Rose van the Bulls. Een shirt van de Most Valuable Player van vorig jaar... Zou men daarmee willen suggereren dat NBA 2K12 de beste sportsgame van het jaar gaat worden?





Of dat inderdaad het geval is, baseer ik natuurlijk niet alleen op deze trip, al gaf mijn voldane grijns in de limo terug naar San Francisco Airport , al wel iets weg... ✈

THE LAST STORY

Wanneer je van shooters houdt, zit je goed met een PS3 of Xbox 360. En voor racespellen zijn die bakken ook wel geschikt. Maar wie van grote Japanse avonturen houdt, moet een Wii hebben, beweert Jurjen.

Hij kwam in augustus, als donderslag bij heldere hemel. Zomaar even de beste Japanse RPG van de huidige generatie, alle systemen meegerekend: Xenoblade Chronicles. Exclusief voor de Wii. Mazzelpikken zijn het, die Wii-bezitters.
Je hebt 'm toch? Heb ik wat te veel gezegd? Was mijn 94 te hoog? Nee hè? En dan krijgen die verwende Wii-bezitters in november ook nog even de nieuwe Zelda op hun gouden bordje geserveerd.

Wie nog steeds niet gelooft dat avontuurlijk ingestelde Wii-bezitters gewoon dikke mazzelpikken zijn, moet maar even lezen wat ik over The Last Story heb te vertellen.

"WAT EEN SFEER, WAT EEN VAART, WAT EEN ACTIE!"

Vogel

Damn, dat geloof je toch niet. Ik zat te trillen op de bank tijdens mijn eerste momenten in The Last Story. Wat een sfeer, wat een vaart, wat een actie! Dit is verdomme net zo goed als Xenoblade Chronicles. Misschien nog wel beter.
What the fuck is er gebeurd, daar in Japan?
Jarenlang werd het touw rond de nek van het stagnerende JRPG-genre steeds strakker getrokken door de veel sterkere Westerse RPG's. En nu verschijnt zo kort na Xenoblade alweer een JRPG die zich van alle traditionele lasten lijkt te hebben ontdaan, en vrij als een vogel heen en weer fladdert tussen de beste RPG-elementen uit Oost en West. Damn.

Actiespel

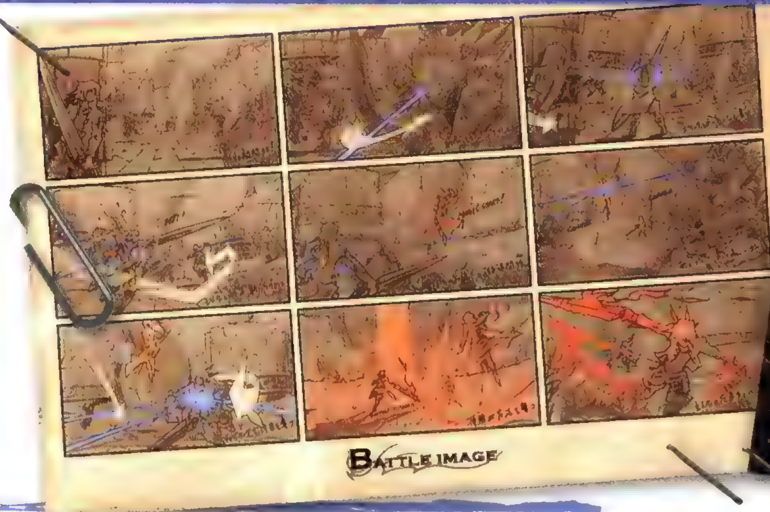
Ook in The Last Story tref je geen statische menugevechten maar volop

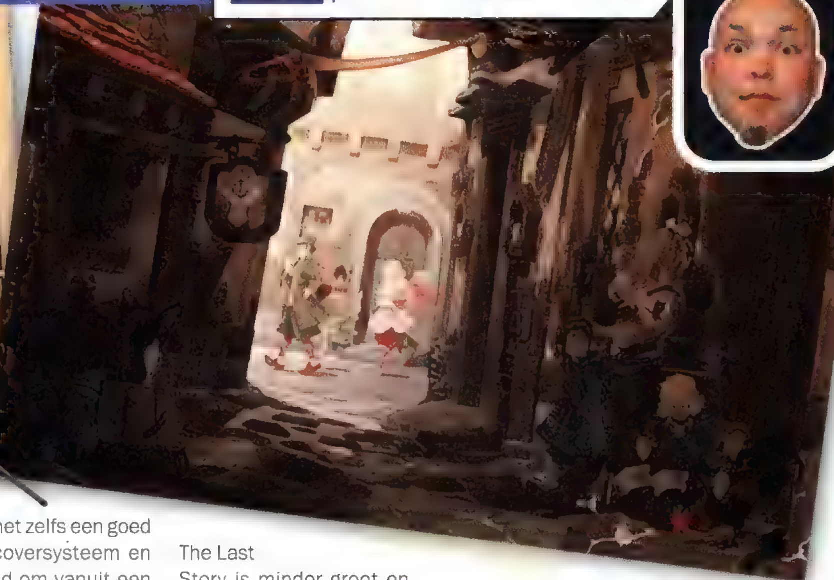












HET VERHAAL ACHTER THE LAST STORY

The Last Story is het geesteskind van Hironobu Sakaguchi, en laat dat nou even dezelfde meneer zijn die voor Square de allereerste Final Fantasy (1987) heeft bedacht en gemaakt. Square was blij met hem tot 2001, toen Sakaguchi het bedrijf op de rand van de afgrond bracht met zijn film Final Fantasy: The Spirits Within, een van de grootste bioscoopflops ooit, met een verlies van een dikke honderd miljoen dollar!

Sakaguchi stapte vrijwillig op en stichtte - met geld van Microsoft - een nieuwe studio: Mistwalker. Je kent ze misschien wel van Blue Dragon en Lost Odyssey.

The Last Story is gemaakt in samenwerking met Nintendo en de eerste game waar Sakaguchi als regisseur aan werkt sinds Final Fantasy V.

directe actie, met zelfs een goed geïntegreerd coversysteem en de mogelijkheid om vanuit een over-de-schouder-perspectief met je kruisboog of magie te vuren. Ik kon in m'n eerste uurtje ook op afstand bruggen en pilaren opblazen om vijanden te verpletteren.

The Last Story voelt daardoor (nog meer dan Xenoblade) als een actiespel, maar natuurlijk schuilt ook bij The Last Story onder het actierijke oppervlak kilometers diepgang met cijfertjes, elementen, speciale aanvallen en verregaande customization opties die je personages zichtbaar veranderen.

The Last Story is minder groot en groots, maar biedt wel fraaiere graphics en filmpjes dan Xenoblade.

Best kut

Eigenlijk is het best kut dat al die geweldige grote avonturen nu opeens naar de Wii komen, een apparaat dat te achterlijk is om HD-graphics te genereren. Dus zit je anno 2011 tientallen uren naar van die onscherpe graphics te kijken, terwijl je weet dat die games er op een moderne machine nog veel mooier uit zouden zien.

Aan de andere kant: na een uur spelen zit je al zo diep in de wereld en het spel, dat je alles voor lief neemt. Het zou in elk geval zonde zijn als je uit angst voor een paar vage texturen al dit moois laat schieten. Dus, voor wie 'm nog niet heeft: tijd om een Wii te kopen!

Weetje • Weetje

In augustus verstuurde Nintendo een persbericht waarin officieel werd bevestigd dat The Last Story en Pandora's Tower in 2012 in Europa verschijnen.

DE NINTENDO 3DS

EEN FLOP? OF TOCH EEN TOPPER IN DE DOP?

Zo'n twee maanden geleden is de prijs van de Nintendo 3DS wegens tegenvallende verkoopcijfers verlaagd van € 250,- naar € 170,-. Maar zelfs na die prijsverlaging is er geen run op Nintendo's nieuwe portable ontstaan. Dus lijkt de vraag gerechtvaardigd: is de 3DS een flop? Of toch een topper in de dop?

FLOP Harde cijfers

Sinds 2007 zijn Nintendo's aandelen met ruim tachtig procent gedaald. Dat heeft te maken met verminderde interesse in Wii en DS, maar ook met slechte prestaties van de Nintendo 3DS. In de eerste zes maanden op de markt zijn er wereldwijd amper vier miljoen exemplaren van de 3DS verkocht, terwijl het Nintendo's target is (was?) om in het eerste jaar zestien miljoen stuks te verkopen.
Ze liggen dus niet echt op schema, en volgens marktanalisten zal het Nintendo zelfs na de drastische prijsverlaging niet lukken hun prognose te halen.



FLOP Achterhaald

De Nintendo 3DS werd gelanceerd zonder downloadwinkel, zonder internetbrowser en zonder mogelijkheid om filmpjes te kunnen kijken. Deze toch vrij alledaagse zaken, moesten allemaal nog via updates worden toegevoegd.
Het beeld dat Nintendo een beetje achter de werkelijkheid aanhobbelt wordt ook bevestigd door de interface, waarin je bijvoorbeeld niet meer dan één programma (vooruit, in sommige gevallen twee) tegelijkertijd kunt openen. Het uitzoeken en kopen van games in de downloadwinkel verloopt minder snel en soepel dan op de iPhone, die toch al sinds 2007 op de markt is.



FLOP Hardwarefouten

De Nintendo 3DS is niet echt een pronkstuk van doordacht design. Door een ontwerpfout veroorzaken randjes op het onderste scherm bijvoorbeeld vlekken en zelfs krassen op het bovenste scherm, terwijl de lage plaatsing van de richtingsknop menig speler een verkrampte hand bezorgt. De batterijduur van 3,5 uur laat ook zeer te wensen over (de DS Lite haalde vijftien uur), en wat moeten we met die vage foto's die de 0,3 MP camera maakt?
Dat we de tweede stick er apart bij moeten kopen en aan het systeem moeten klikken is toch wel een van de treurigste bewijzen dat Nintendo gewoon niet goed over het design heeft nagedacht.



FLOP Concurrentie

Begin 2012 verschijnt een mooi alternatief voor de 3DS: PlayStation Vita. Een snellere console met mooiere graphics, handigere interface, meer onlinemogelijkheden (ook via 3G), een tweede analoge stick (hoef je dus niet apart te kopen) en geen gedoe met 3D.
Maar misschien is Apple nog wel een grotere concurrent voor Nintendo. Zo'n iPhone en iPad koop je in eerste instantie niet voor de spellen, maar je kunt er wel degelijk veel vette, gratis of spotgoedkope games op spelen. Ook de smartphones en tablets van andere fabrikanten beginnen interessante alternatieven voor het oude handheld-model te worden.



FLOP Games

Het is veelzeggend, als Nintendo-fans in je omgeving blij worden wanneer ze twintig jaar oude spellen op de 3DS kunnen spelen. Hebben ze dat systeem daar dan voor gekocht? Sowieso is er door Nintendo en derde partijen nog niks origineels voor de 3DS uitgebracht. De grootste hits op het systeem zijn Zelda, Nintendogs, Pilotwings en Street Fighter IV, dus eigenlijk prijzige remakes van games die je al hebt gespeeld.
Nintendo's enige originele game is vooralsnog Steel Diver, een doorgefokte duikbootdemo die 45 euro moet kosten. Inderdaad: diep triest.



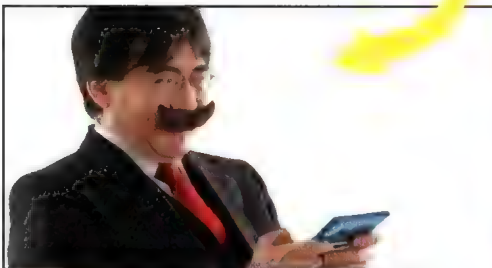






TOP Harde maatregelen

Misschien moeten we de haters met een selectief geheugen nog even wijzen op de moeizame eerste fase die de Xbox en PS3 beleefden. Ook daar waren prijsverlagingen en redesigns nodig om de boel op gang te trekken.
En Nintendo heeft inmiddels bewezen harde maatregelen niet te schuwen. Als mensen het systeem niet kopen, dan komt er een prijsverlaging. Als derde partijen om een tweede stick vragen, dan komt er een tweede stick. Nintendo kan zich simpelweg geen mislukking in de handheldmarkt veroorloven, dus zal het bedrijf heel ver gaan om van de Nintendo 3DS een succes te maken.



TOP Redesign komt eraan

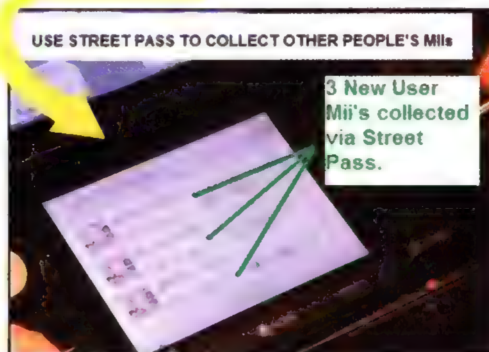
Het is misschien niet wat de mensen die net een 3DS hebben gekocht willen horen, maar het redesign komt eraan. Dat kunnen we zo stellig beweren, omdat Nintendo altijd met redesigns van hun handhelds komt. En de 3DS heeft ook echt een redesign nodig, nu de markt gesplitst dreigt te worden



tussen mensen mét en zonder een tweede stick op hun systeem.
Zo'n redesign van de 3DS zou prima in dezelfde week als de Vita gelanceerd kunnen worden. En natuurlijk heeft die 3DSXLSP behalve de tweede stick een betere handligging, grotere schermen en een batterij die het zeven uur volhoudt.

TOP Prima hardware

Er is niets fundamenteel mis met de 3DS. De mogelijkheden van het systeem zijn enorm en gaan veel verder dan het opvallende 3D-effect. Het ding heeft bijvoorbeeld een prima processor die ook zonder dat 3D-effect zeer fraaie graphics genereert. Naast het touchscreen, de knoppen, bewegingssensors en online-functies heeft de 3DS zelfs een paar unieke functies waar geen concurrent over beschikt, zoals dus dat 3D-effect, maar ook de twee schermen en de StreetPass-functie die ons al heel wat fun heeft opgeleverd. De potentie van dat alles bij elkaar is nog nauwelijks aangeboord.



TOP Third party games

Heb je de graphics van Resident Evil: Revelations of Metal Gear Solid: Snake Eater wel eens gezien? Zo mooi kunnen stoere hardcore games dus ogen op de 3DS. Zet het 3D-effect erbij aan, en, eh, Vita wie?
Bovendien lijken belangrijke third parties momenteel best geneigd hun grote games voor de 3DS uit te brengen. Zoals Capcom dat bijvoorbeeld gaat doen, met Monster Hunter 4. Vergeet ook niet de veelbelovende nieuwe franchises die naar de 3DS komen, zoals Beyond the Labyrinth van Konami en Bravely Default van Square Enix.



TOP First party games

Toegegeven, Nintendo dacht dat de 3DS het eerste jaar niet meer nodig had dan wat ports en remakes. Dat bleek een misvatting, en het is jammer dat de 3DS daardoor niet zo goed verkocht. Maar dit miserabele eerste jaar zullen we snel vergeten als de games verschijnen waar je een Nintendo-systeem voor koopt: nieuwe Nintendo-games. Zoals Mario Kart 7 en Super Mario 3D Land.
Zullen we nog een paar klinkende namen noemen die al voor 2012 zijn aangekondigd? Wat dacht je van Paper Mario, Layton, Mario Tennis, Luigi's Mansion, Kid Icarus, Animal Crossing en Fire Emblem. Inderdaad, Fire Emblem. Een portable systeem waarop je Fire Emblem kunt spelen is sowieso top, natuurlijk.





Razer Chimaera
5.1 Wireless Gaming Headset

The ultimate surround sound gaming headset for the Xbox 360®

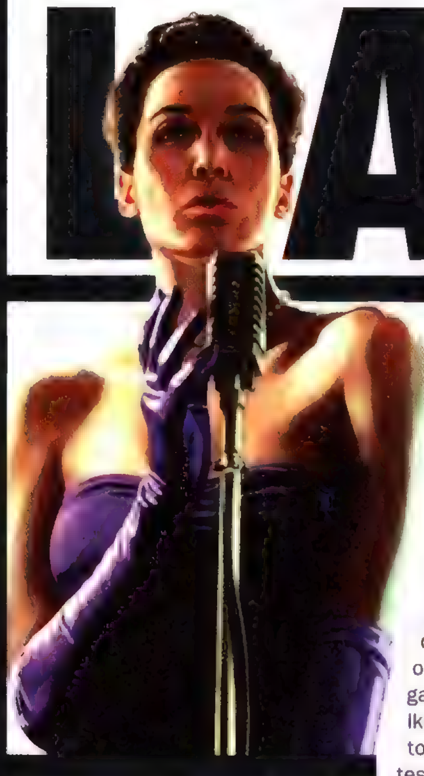
- 5.1 Channel Dolby® Surround Sound
- 5.8GHz Frequency Headset
- Dedicated Local Team Communications

Available at:

SATURN MediaMarkt bol.com consoleshop.nl LAUNCH NEDGAME

eu.razerzone.com/chimaera

L.A. NOIRE



Zoals je vermoedelijk weet, heeft Jeroen de console-versie van L.A. Noire met bijzonder veel plezier gespeeld. Hij hapte dan ook meteen toe toen we 'm vroegen naar München te vliegen om dezelfde game op de PC te bekijken.

Ook in München staat, evenals in Londen en ons eigen Breda, een Rockstar-kantoor waar zo nu en dan demonstraties van de nieuwste games worden gegeven. Voordeel van die kantoren zo dichtbij is dat je er binnen twee uurtjes bent, en dat is met al die projecten waar we tegenwoordig bij de PU mee bezig zijn, wel zo handig. Bovendien heb je geen last van jetlags of extra bagage die je mee moet slepen. Vol goede moed vertrok ik dus naar Zuid-Duitsland.

Airco

Terwijl het in Nederland weer eens pijpenstelen regende en het kwik met moeite de twaalf graden aantikte, vielen in München de mussen van het dak. De oorzaak, zo wist Cole Phelps me te vertellen, een temperatuur van boven de dertig graden! Niet de ideale omstandigheden dus om binnen een game te gaan bekijken.

Ik was dan ook opgelucht toen ik merkte dat de testruimte in het Duitse Rockstar-kantoor van een werkende airco was voorzien, want L.A. Noire is toch wel een game waar je je koppie bij moet houden.

3D

Zoals verwacht is L.A. Noire op de PC exact dezelfde game als op de PS3 en Xbox 360, met als enige uitzondering dat alle DLC gratis en voor niets al op de disc staat.

Weetje • Weetje

Wat erg goed werkte was de wisseling tussen muis en toetsenbord. Je kunt de game namelijk met zowel muis als toetsenbord spelen. Daarbij kun je ook nog eens je eigen indeling bepalen.

Daarnaast ondersteunt de game ook nog eens 3D en kun je 'm natuurlijk op een dikke resolutie spelen, iets wat de graphics vanzelfsprekend ten goede komt. Het is dan ook meteen zichtbaar dat de game een kleine oppoetsbeurt heeft gekregen en het er allemaal net effe wat scherper uitziet. Zo zag je tijdens het spelen op de console dat de oren van de personages er vaak niet helemaal realistisch uitzagen. Op de PC zijn deze echter puntgaaf en kun je, bij wijze van spreken, het oorsmeer in de schelp zien zitten. Oké dat laatste is wat overdreven, maar het ziet er in ieder geval een stuk beter en dus geloofwaardiger uit.

Ook het 3D-aspect werkt naar behoren. De studiomedewerkers konden me nog niet vertellen op welke maximale resolutie je de game straks kunt draaien, maar zelfs op een iets minder hoge resolutie liep de boel superscherp en als een zonnetje.





Mooi pakketje

Je kunt natuurlijk roepen dat deze overzetting een verplicht nummertje is van Rockstar. Gewoon effe de boel overzetten naar de PC en dan achterover leunen om geld te vangen. Dat is natuurlijk deels waar, maar men heeft zich er niet met een jantje-van-leiden afgemaakt. Er is voor gezorgd dat iedereen met een beetje PC de game kan draaien, en samen met de 3D-ondersteuning en alle DLC als extraatje, haal je als PC-gamer die L.A. Noire nog nooit gespeeld heeft, een mooi pakketje in huis. ★

"Superscherp en inclusief alle DLC."





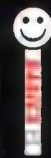
PC | PREVIEW



VERWACHTING JEROEN:

Hetzelfde avontuur, met dezelfde weergaloze en geloofwaardige beelden die de console-versie al liet zien, alleen dan nog scherper, inclusief alle DLC en ook nog eens met 3D-ondersteuning.

- 3D ondersteuning die niet stoort.
- DLC vanaf het begin speelbaar.
- Eindelijk kunnen PC gamers ook los.
- Voor console-gamers niets nieuws.



ACTION / ADVENTURE
TEAM BONDI / ROCKSTAR GAMES
NERFST 2011

THE ELDER SCROLLS V
SKYRIM

Als het op de redactie over Skyrim gaat, wordt de praatgrage babbelkous Ward altijd opvallend stil. Het blijkt dat hij al jaren wordt getraumatiseerd door herinneringen aan Skyrim's voorganger Oblivion. Tijd om deze slappe hap eens te confronteren met zijn verleden.

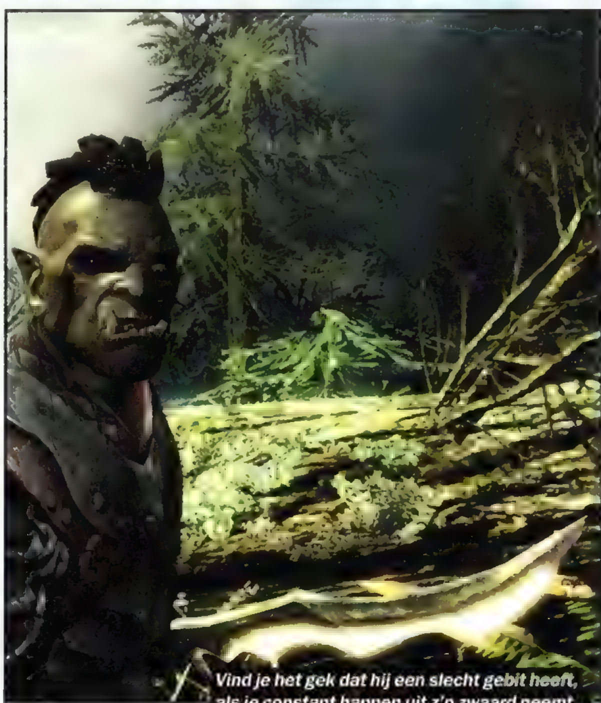
Na het zien van alle pracht en praal van The Elder Scrolls IV: Oblivion besloot ik een dikke vijf jaar geleden om mijn halve inboedel te verkopen en een Xbox 360 aan te schaffen. Van dat besluit heb ik tot op de dag van vandaag geen spijt gehad. Wat was Oblivion een fantastische game! De aankondiging van Skyrim herinnerde me dan ook meteen aan de epische tweehonderd uur die ik ooit in Cyrodiil beleefde.

Voor iedereen zou dit een fijne herinnering zijn, maar niet voor mij. Die tweehonderd uren waarin ik alle hoofdverhaallijnen doorliep, tientallen kerkers uitkamde en mijn sociale leven op het spel zette, zijn namelijk weg. Verdwenen. Foetsie!

De schuldige? De rode lampjes op mijn eerste Xbox 360. Toen stond deze crash nog niet bekend als de Red Ring of Death en moest je je harde schijf nog inleveren als je je console opstuurde naar Microsoft. Goedgelovig als ik was, dacht ik die harde schijf met mijn savegames ook weer terug te krijgen. Maar wat ik uiteindelijk terugkreeg was een geheel nieuwe console, maar zonder mijn uren, dagen, weken Oblivion erop.

Ongeloof maakte zich van mij meester. Ik stortte ter aarde en uit frustratie heb ik de game gelijk aan een vriend gegeven. Dit verlies was ondraaglijk.

> **"Een enorme wereld om te ontdekken, van te genieten en je in te verliezen."**


Vind je het gek dat hij een slecht gebit heeft, als ie constant happen uit z'n zwaard neemt...

Het eind van een trauma

Dit trauma borrelde weer in alle hevigheid op toen ik de wereld van Skyrim betrad. Het zat me blijkbaar nog steeds dwars. De wond was opnieuw geopend en er was geen houden meer aan. Het moest er allemaal uit. Ik moest de confrontatie aan met het verleden.

De speelsessie met Skyrim maakte echter duidelijk dat ik 't niet alleen hoef te doen. Skyrim pakte mijn hand, streelde me over m'n bol en liet me weten dat het allemaal wel goed komt. Alle pijnlijke herinneringen zullen vervangen worden door nieuwe, mooie herinneringen. Mijn oude liefde is dood, maar ik heb genoeg gerouwd. Het is tijd voor een nieuwe liefde.

Het einde van een gewoonte

In de drie uur die ik met Skyrim doorbracht, werd me al snel weer duidelijk waarom ik destijds tweehonderd uur in Oblivion heb gestoken. Je kan je zo makkelijk verliezen in deze prachtige wereld vol verhalen, quests en dungeons, en dat ongeacht de speelstijl die jouw voorkeur heeft.

Het liefst had ik mijn speelsessie gewoon doorgebracht in het eerste dorpje. Dan zou ik iedereen hebben aangesproken, alle quests hebben verzameld en voltooid, elk boompje hebben gelokaliseerd en ga zo maar door. Zo speel ik een game als Skyrim nu eenmaal het liefst. Stukje voor stukje.

Die tijd had ik echter niet. Ik moest informatie voor jullie verzamelen, de wereld van Skyrim verkennen, kijken wat er te doen was en breken met mijn gewoontes.

Het einde van de wereld

Ik knalde door quests heen en had totaal geen moeite met mensen omleggen die in de weg



Voor dit soort types zijn ze nu in verschillende landen bezig om bij geslacht, naast M of V, ook een X in het paspoort neer te kunnen zetten...


Altijd gezellig, zo'n moord bij het haardvuur.

stonden. Ook jatte ik gelijk een paard. Geen tijd om ervoor te sparen of te zoeken waar je zo'n frikadel op benen kon krijgen.
En je dacht toch niet dat ik alle uithoeken van de wereld van Skyrim te voet zou gaan bezoeken? De wereld is zo groot dat je een ziekelijke hoeveelheid tijd kwijt bent om van de ene kant van de wereld naar de andere te wandelen.
Uiteindelijk heb ik twee steden, wat dorpjes, een paar verlaten huisjes en een handvol dungeons aangedaan. Terwijl mijn buurman een draak probeerde om te leggen, was ik op reis geweest. Ik had wat gezien van de wereld.
Nou ja, eigenlijk had ik nog maar weinig gezien van de wereld, want tijdens mijn wereldreis ben ik namelijk tig keer gestorven. Skyrim bleek toch wat anders te werken dan Cyrodiil.

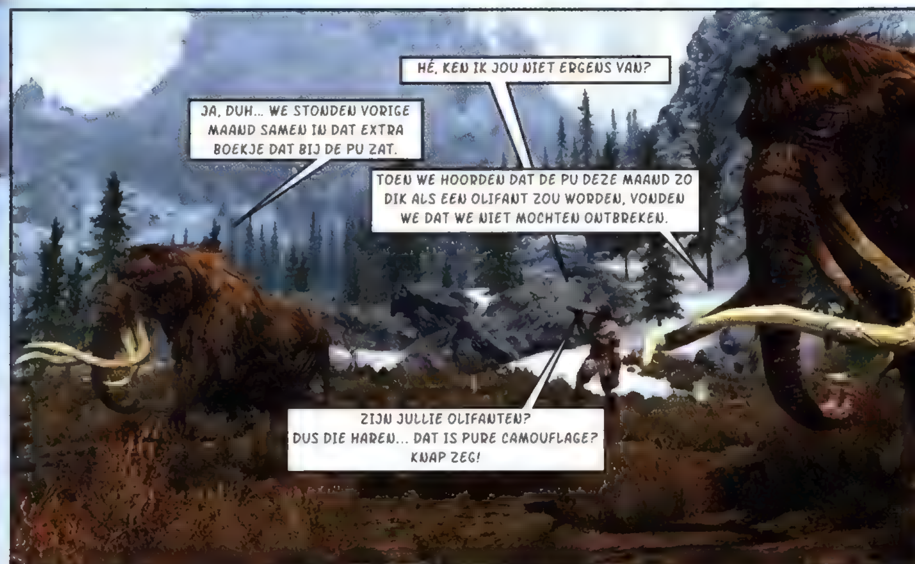


Weetje • Weetje

Hoewel draken in Skyrim vliegen, worden ze in de Europese mythologie zelden beschreven als vliegende wezens. Dit ondanks dat ze meestal wel worden afgebeeld met vleugels.

Het einde van een zoektocht

Geloof het of niet, maar binnen een minuut legde ik al het loodje in Skyrim. Mijn exploratiedrang deed mij vergeten dat ik ook nog armor aan moest trekken en een wapen in de hand diende te nemen, en drie bandieten leerden mij dan ook al snel een lesje. Daarna zouden er nog meer lesjes volgen. Bijvoorbeeld dat je grote trollen, mammoeten, ijsmonsters, vampiermeesters of sabeltandtijgers niet zomaar moet aanvallen en deze het beste kunt ontwijken als je level 4 bent. Dat was dus opletten geblazen, want veel van deze gevaarlijke schepsels liep ik spontaan tegen het lijf.
Het deed mij kennismaken met het nieuwe levelsysteem van Skyrim waarbij vijanden niet met je meelevellen zoals het geval was in Oblivion. Des te beter, want dat was nu juist een van de weinige zaken die ik heel vervelend vond aan de voorganger van Skyrim. De wilde dieren werden namelijk steeds sterker waardoor de balans in de game op een gegeven moment aardig zoek raakte.
Nu heb je dus gebieden die je op lagere levels beter kan mijden, want ik kan je inmiddels uit eigen ervaring vertellen dat het niet veilig is om er zomaar op uit te trekken.



Het einde van mijn leven

Inmiddels ben ik opnieuw verslaafd geraakt aan de Elder Scrolls-serie. En hoewel de combat nog steeds houterig aanvoelt, weet ik nu al dat ik de uren die ik destijds in Morrowind en Oblivion heb gestoken makkelijk ga evenaren.
Skyrim is een enorme wereld om te ontdekken, om van te genieten en om je in te verliezen. En mocht mijn Xbox 360 in de tussentijd weer de geest geven, weet dan dat ik mijn savegames op vierentwintig verschillende USB-sticks zal zetten.
Het wachten is nu alleen nog op het einde van het wachten, zodat ik eindelijk van de definitieve game kan gaan genieten.
★



VERWACHTING ***WARD:***
Het is nog even afwachten hoe het zit met de verhaallijn en de facties waarbij je je kan aansluiten. Een ding is zeker, de wereld van Skyrim is een wereld om je een eeuwigheid in te verliezen.




- Grote draken!
- Gebieden variëren in moeilijkheid.
- Vrijheid om te spelen zoals jij dat wilt.
- Combat houterig als vanouds.



ACTION RPG
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
11 NOVEMBER 2011

SUPER MARIO 3D LAND



Er gaan wat dingetjes niet helemaal goed met de Nintendo 3DS. Maar daar wil Jurjen het nu even niet over hebben. Jurjen wil het over zijn oude liefde Mario hebben. En, vooruit dan maar, ook over wat de nieuwe Mario voor de 3DS kan betekenen.

Plotseling steekt een draak zijn grote kop door de bladeren naar je toe. Je deinst vanzelf naar achteren in je bioscoopstoel. Het is een van de scènes uit de 3D-film Avatar. Er is ook een scène waarin de loop van een geweer vervaarlijk door de bioscoopzaal zwaait. Het zijn scènes die juist door het 3D-effect bijzonder worden.



Je kunt je afvragen of die scènes ook zonder het 3D-effect in de film terecht waren gekomen. Waarschijnlijk niet. Niet in deze vorm. De scènes lijken niet gemaakt om het verhaal te dienen, maar om de bioscoopbezoeker met het 3D-effect te verrassen.

Gimmick

De Nintendo 3DS heeft ook een 3D-effect. Bij de release van de 3DS noemde Jeroen dat 3D-effect een gimmick. En ook al kostte het me als Nintendo fan wat moeite, inmiddels ben ik het toch wel met hem eens. Het 3D-effect is een gimmick. Een leuke gimmick weliswaar, eentje die ik altijd aan heb staan als ik op de 3DS een 3D-game speel, maar het blijft een extraatje.

De eerlijkheid gebiedt me ook te zeggen dat ik eigenlijk niet zoveel 3D-games speel op de 3DS. Voornamelijk omdat die er niet zijn. Momenteel speel ik vooral 2D-spellen van tien tot twintig jaar geleden op het apparaat.

Gelukkig maar, dat er ook een heel nieuwe Mario naar de 3DS komt.

Geen Mario

De NES, SNES, N64, Game Boy, DS en GBA lanceerden allemaal met Mario-spellen. Games waarin Mario demonstreerde wat de hardware in huis had. Iedereen wilde die consoles hebben, om de nieuwe Mario te kunnen spelen. Of, in het geval van DS en GBA, om een oude Mario op een portable te kunnen spelen.

De Virtual Boy, GameCube en 3DS zijn niet gelanceerd met Mario-spellen. Is het toeval dat dit de slechtst presterende consoles uit Nintendo's geschiedenis zijn?

> **"Met of zonder 3D-effect, het wordt gewoon een hele vette Mario."**

De komst van Mario zal de aantrekkelijkheid van de 3DS hoe dan ook goed doen. Nu kan de 3DS dan eindelijk worden wat hij eigenlijk op dag één al had moeten zijn: een échte Nintendo console. Dus met een Mario erbij.

SMB3

Super Mario 3D Land is een heel nieuw avontuur dat tegelijk zwaar leunt op Mario's successen uit het verleden. Vooral op Super Mario Bros. 3.

Tenminste, die indruk bekruipt me, als ik de demo speel en een blaadje pak om in wasbeer-Mario te veranderen, zodat ik de kogels en vlammen in het automatisch scrollende luchtschip ook zwevend kan ontwijken.

Maar in tegenstelling tot SMB3 is deze Mario natuurlijk driedimensionaal. Verwacht daarbij geen open werelden waarin je zelf je missies moet zoeken, zoals in Super Mario 64, maar vrij brede hindernisbanen die je van A naar B voeren, zoals in Super Mario Galaxy.

Zo is er eigenlijk uit elke Mario ooit gemaakt wel iets in SM3L te herkennen.

Uitroeptekentegels

Ik herken ook elementen die niet uit Mario's wereld maar uit Zelda's Hyrule afkomstig zijn, zoals de kerkerkamertjes waarin je vanuit een bovenaanzicht Mario voorbij kleine puzzels moet loodsen.

En er zijn wat geheel nieuwe elementen, zoals de groene uitroeptekentegels. Als je op zo'n groene uitroeptekentegel staat,

Weetje • Weetje

In 1989 en 1992 verschenen Super Mario Land 1 & 2 voor de Game Boy. SM3L zou je kunnen beschouwen als een vervolg op die twee oudjes.



*Door **TMOS85**:*
Gaat Nintendo eindelijk 3D. Gaan ze de Goomba's plat maken.

verschijnt er een tijdelijk pad, dat echter naar niets zal leiden als je ook niet bijtijds de andere groene uitroeptekentegels hebt geactiveerd.
Het leidt tot situaties waarin verwondering, snelle reacties en behendigheid samenkomen, zoals tijdens de beste Mario-momenten uit het verleden.

Zwevend blok

Er zijn ook wat elementen die speciaal voor het 3D-effect lijken toegevoegd.
Zo kun je in een kamertje belanden waarin je via gestapelde blokken naar boven kunt springen. Er hangt ook een zwevend blok in de lucht.
De grap is dat je met het 3D-effect uitgeschakeld niet zo goed kunt zien waar dat zwevende blok zich ten opzichte van de gestapelde blokken bevindt. Zit ie er nu aan vast of niet?
Duw je de schuifknop langzaam omhoog om het 3D-effect weer aan te zetten, dan zie je hoe zo'n zwevend blok langzaam los komt te liggen van de achtergrond. Cool, nou zie ik het!
Een leuk dingetje, wat het idee versterkt dat je er ook daadwerkelijk iets aan hebt, aan dat 3D-effect.

Demonstreren

Je kunt je natuurlijk afvragen of dat kamertje met dat zwevende blok wel in een nieuwe Mario-game thuishoort.
Het doet een beetje denken aan die draak die zijn kop naar je toe steekt in de Avatar-film.
Het kamertje met het zwevende blok lijkt niet toegevoegd om het spelplezier te vergroten, maar om het 3D-effect te demonstreren.
Er zijn meer van dat soort dingetjes, zoals de zwarte piranhaplanten die inkt 'naar je toe' spuiten.
De eerste keer dat je die dingen ziet, is het effect verrassend en leuk, maar het zou me niets verbazen wanneer ze al snel als gimmicks gaan voelen.

Overtuigd

Misschien is dat überhaupt wel het probleem met 3D, zowel in films als in games.
Dat het effect in eerste instantie verrassend is, maar bij herhaling al snel tot een foefje vervalt.
Sinds de grote verrassing Avatar hoor je ook niet meer zoveel enthousiaste geluiden over 3D-films. Misschien omdat het nieuwtje er wel weer vanaf is.
Gelukkig leunt de nieuwe Mario niet heel erg op de 3D-dingetjes. Met of zonder 3D-effect, het wordt gewoon een hele vette Mario, daar ben ik nu al van overtuigd.


Door **batboy.g:**
Dit is een hint voor het volgende spel: Mario BBQ Party

En wie weet, misschien is Super Mario 3D Land wel precies de game die de 3DS en 3D-gaming nodig hebben om populair te worden. Zoals de 3D-filmzalen een Avatar nodig hadden. ★




Spettert er precies een inktvlek op Mario's gezicht, waardoor het lijkt alsof ie een snor heeft! Hoe verzin je het!

Weetje • Weetje

Je kunt in SM3L ook Comet Medals verzamelen. Deze grote munten moest je in Super Mario Galaxy 2 pakken om Prankster Comets te laten verschijnen.


Door **Vegeta-NL:**
Minister Hillen verkleed als Mario, maar dat had de marine al te snel in de gaten.



VERWACHTING *JURJEN:*

Super Mario 3D Land is afgeladen met oude en nieuwe elementen zonder overvol te voelen. Sommige nieuwe elementen zijn misschien wat te veel op het 3D-effect gericht, maar dat is nauwelijks van invloed op het gevoel van dikke fun dat me tijdens het spelen bekroop.

- Super Mario Bros. 3 meets Super Mario Galaxy.
- Veel vertrouwde elementen en een paar leuke nieuwtjes.
- Op dit moment lijken de nieuwtjes wat schaars.
- Het 3D-effect wordt soms te opzichtig gedemonstreerd.

PLATFORMGAME
NINTENDO
NOVEMBER 2011

DIABLO III

Ward wrijft regelmatig over z'n arm. Hij heeft nog steeds last van een muisarm, overgehouden aan het acht jaar lang muisklikken met Diablo II. De ideale persoon dus om te checken of Diablo III zijn voorganger kan overtreffen. Auw!

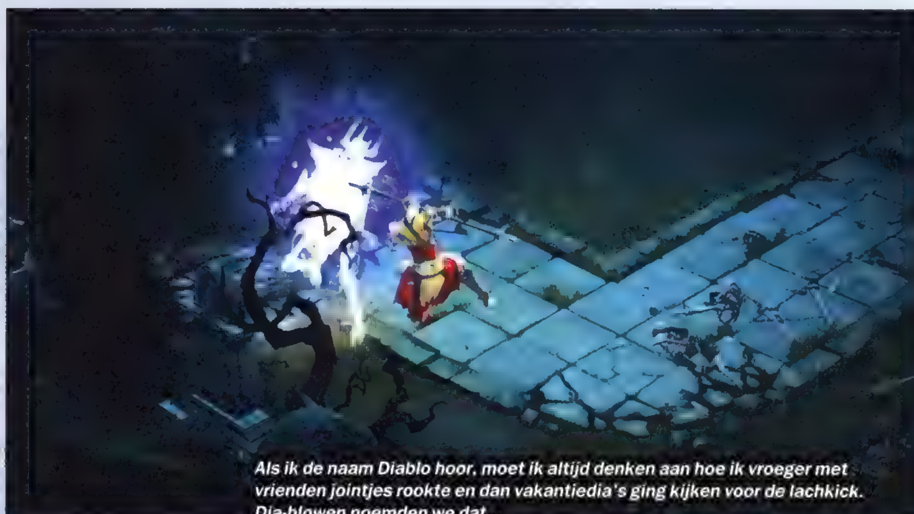
Weetje • Weetje

Er wordt gewerkt aan een console-versie van Diablo III. Of deze ook zal uitkomen, is nog niet te zeggen. Als hij komt, komt hij sowieso veel later dan de PC-versie.

Een kwartier nadat de uitnodiging voor de bèta van Diablo III in mijn inbox opdook, bevond ik me al in New Tristram, het eerste dorpje dat je aandoet in deze zeer actievolle hack & slash-serie van Blizzard.
Tot mijn genoegen constateerde ik dat de Diablo III closed bèta gebruik maakte van dezelfde installatieprocedure als World of Warcraft: Cataclysm: terwijl je nog aan het downloaden bent, kun je al spelen. En dat deed ik dan ook meteen. Hier had ik tien jaar op gewacht, en slapen kun je altijd nog.

Oog voor detail

Je hoeft Diablo I of II niet gespeeld te hebben om met deel drie te kunnen beginnen. Iedereen zal opvallen hoe prachtig de omgevingen er uitzien en hoe mooi de gevechtsanimaties en physics zijn.
Geef je een flinke klap met een close range klasse als de barbarian, dan sla je je vijanden achteruit. Geef je een flinke mokerslag, dan zie je je vijanden door het beeld vliegen. Heerlijk! Dit gevoel wil ik hebben als ik Diablo speel en hordes aan duivelsgebroed afslacht!
Wie deel 1 en 2 echter wel gespeeld heeft, zal kunnen genieten van de typische muziek in Tristram of het geluid dat je hoort als je een health shrine aanraakt. Er is veel oog voor detail waar zowel de nieuwkomers als de Diablo-veteranen zoals ik van kunnen genieten. Deze game voelt zowel fris als vertrouwd.



Als ik de naam Diablo hoor, moet ik altijd denken aan hoe ik vroeger met vrienden jointjes rookte en dan vakantiedia's ging kijken voor de lachkick. Dia-blowen noemden we dat...

Meer verhaal

Diablo III kent veel meer verhalende elementen dan zijn voorgangers. Er zijn korte en lange queesten die allemaal begeleid worden met in-game cinematics of dialogen met de vele personages die aanwezig zijn in New Tristram. Zelfs de huurlingen die je vergezellen op je avontuur gaan zo nu en dan een gesprekje met je aan. Zo leer je dingen over de achtergrond van je klasse of die van je trouwe maten.
Vrees echter niet voor diepgaande verhalen zoals in Dragon Age, daar houdt Diablo zich gelukkig verre van. Lekker één queeste tegelijk met zo nu en dan een klein mini-event ernaast.

"Met gemak de beste Diablo-ervaring die je ooit hebt gehad!"

Op de schop

Het skillsysteem in Diablo III is flink op de schop gegaan. Deelde je eerst nog punten uit aan attributen als vitality en dexterity of had je drie skill trees die je uit kon bouwen (iets dat later werd overgenomen in World of Warcraft), nu unlock je skills gewoon als je in level omhoog gaat.
Dat betekent dat je niet meer loopt te eikelen met punten verdelen of het opsparen ervan, maar dat je gelijk met je skills aan de slag kunt. Je kunt echter maar een maximaal aantal skills tegelijkertijd selecteren, dus je moet nog steeds keuzes maken.
Daarnaast kun je je skills verder specialiseren door er een van de vijf typen runes in te stoppen. Deze kun je in zeven verschillende tiers in de game vinden, waarvan je de laatste twee zelf zal moeten craften.
Skills staan dus niet meer vast en dat betekent dat je lekker kunt experimenteren zonder dat je weer een nieuw personage moet aanmaken als je een foutje maakt.

Eerlijk delen

Blizzard heeft goed gekeken naar hoe spelers omgingen met Diablo II en wat ze daar van konden leren.
Zo hadden veel spelers speciale poppetjes, mules genaamd, waarin ze items bewaarden die niet meer in de opslagruimte van hun hoofdpersonage pasten. Het was dan een heel gedoe om je spullen van het ene personage naar het andere te







krijgen. Toch deden veel mensen het.
Daarom heeft Blizzard besloten dat je de opslagruimte nu met al je personages deelt. Net als al je goud en het upgraden van Artisans waar je items kunt craften. Dit is een hele verbetering, want zo hoef je niet telkens tussen personages te wisselen zoals in Diablo II en dat scheelt een hoop gehannes en tijd.



All about the gear

Dat er tempo in de game moet blijven en je geen onnodige handelingen moet verrichten, blijkt ook uit het loot-systeem. Zo krijg je drie speciale artefacten. Een om Town Portals mee te maken, een om altijd en overal je loot te verkopen en een om deze loot af te breken in basismaterialen waarmee je weer nieuwe items kan craften. Een andere leuke toevoeging is de scroll of companion, waarbij een slang, varkentje, konijn of kever al het gevallen goud voor je opraapt. Iets dat je zelf ook al automatisch doet als je er overheen loopt. Dat scheelt weer een paar overbodige klikken!

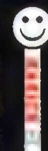
Balans

Waar ik wel nog mijn twijfels over heb, is de balans in de bèta. Zo raakt je mana maar langzaam op en had ik het gevoel mijn skills bijna continue te kunnen gebruiken. Ik voelde me eigenlijk meteen al iets te sterk.
Maar misschien is dit ook, net als alle andere verbeteringen, wel bedoeld om de snelheid in de game te houden. Iets dat eveneens geïllustreerd wordt door het feit dat je niet meer onnodig hoeft te switchen tussen personages of naar het dorp hoeft om je spullen te verkopen.
Hierdoor komt de focus te liggen op het verzamelen en craften van dikke items; precies waar naar mijn idee de focus bij Diablo ook op moet liggen. Het ziet er daarom naar uit dat dit derde deel de serie naar een veel hoger niveau gaat tillen en allesbehalve gaat tegenvallen. ★



VERWACHTING ***WARD:***
Het tempo van Diablo III ligt zonder de onnodige handelingen uit zijn voorganger lekker hoog. Dit wordt met gemak de beste Diablo-ervaring die je ooit hebt gehad!

- Niet meer onnodig switchen tussen personages.
- Prachtige animaties en physics.
- Sterk verbeterd loot-systeem.
- Ontbreken releasedatum!



ACTION RPG / HACK & SLASH
BLIZZARD ENTERTAINMENT
NNB

THE LEGEND OF ZELDA
SKYWARD SWORD



Volgende maand moet Jurjen Skyward Sword wel zo'n beetje hebben uitgespeeld, en kun je de review verwachten. Maar na een dagje in de review-versie had hij al genoeg indrukken verzameld om deze preview voor jullie te kneden.

Wii PREVIEW

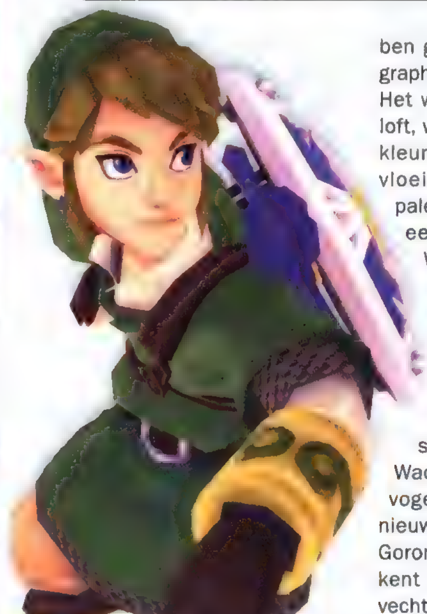
Een kraai had op mijn muts gescheten. Het exacte moment van impact was aan me voorbijgegaan, maar terwijl ik met een stel hinderlijke kraaien in gevecht was, lag er opeens een drolletje op de muts van Link. Een drolletje waar groene wolkjes vanaf kwamen die Link schade toebrachten.
Ik beleefde het in Nieuwegein, waar ik voor het eerst de volledige versie van Skyward Sword speelde. De achttiende Zelda in mijn leven.
De eerste Zelda speelde ik eind jaren tachtig in het computerkamertje van mijn ouderlijk huis in Assen. Mijn derde Zelda, A Link to the Past, speelde ik in Tiel, waar ik een kamer huurde bij een hospita die mij altijd Jurjan noemde. De Game & Watch Zelda speelde ik in 1995 in het vliegtuig naar de E3. De eerste acht uur van Ocarina of Time speelde ik in een Duits museumdorp. Spirit Tracks? Ameland.
In al die Zelda's en op al die plaatsen, beleefde ik dingen die ik nooit meer zal vergeten. Zoals die schijtende kraai in Nieuwegein.

Weetje • Weetje



De mogelijkheid om overal te kunnen dashen zorgt voor flink wat extra vaart in je Zelda-ervaring. En natuurlijk moet je die mogelijkheid ook in puzzelsituaties benutten.

Verliefdheid
Als Zelda draait om het beleven van mooie momenten, zou Skyward Sword wel eens mijn favoriete Zelda kunnen worden. De eerste fase, tot aan de eerste kerker, duurt lang, een uur of vier, in mijn geval. Maar die fase bestaat eigenlijk alleen maar uit mooie momenten. De romance tussen Link en Zelda, aaaah. Geweldig hoe de verliefdheid van het gezichtje van Zelda spat. No more fooling around.
Elke twijfel over de stijl en graphics is ondertussen uit mijn gedachten verdwenen. Ik ben groot fan van de stijl en graphics van Skyward Sword.
Het weidse uitzicht over Skyloft, waar de prachtige pastelkleuren in de verte samenvloeien in olievlekachtige paletten, aaaah. En dan mijn eerste stappen in Faron Woods, de adem stokt in mijn keel. Alsof ik een schilderij van Monet binnenwandel. En de muziek, o god, zo mooi. En de geluidseffecten, de krekels, de krassende vogels.
Wacht even, dat zijn geen vogels, het zijn die gekke nieuwe rode vijanden die een Goron belagen. Yes, dat betekent dat ik weer mag zwaardvechten! Écht zwaardvechten!




Link gevangen in de water-val.

Telegraferen
Haha, ik zit gewoon een beetje te wippen op mijn stoel van puur geluk. Het is ook zo leuk om je dit allemaal te kunnen vertellen. Dat die zwaardgevechten bijvoorbeeld de meest geweldige gevechten zijn die je ooit in een game hebt beleefd. Je moet goed opletten om die gekke nieuwe rode vijanden een beetje cool en soepel te verslaan. Je moves niet telegraferen door je afstandsbediening bijvoorbeeld stiekem al een beetje naar rechts te bewegen, want dat hebben ze door. Dan gaan ze hun rechter flank dekken. Dus nonchalant in het midden laten hangen dat zwaard en dan, tak! Pak aan rode schoft, en nog eens en nog eens, hak, hak, je bent dood, hahahahaaaa!
Er zijn nog veel meer dingen mogelijk met je feilloos geregistreerde verticale, horizontale en diagonale houwen, en daar ga ik je volgende maand alles over vertellen in de ultieme review van het spel.
Laat ik in elk geval alvast verklappen dat de eerste eindbaas, de tengere Ghirahim met z'n fucking demonische kutaanvallen, mij als tijdens een ordinair kroeggevecht heeft laten vloeken, zweten, schreeuwen en juichen.

> **"De meest geweldige gevechten die je ooit in een game hebt beleefd."**

Groot genot
Tussen de mooie momenten door, heeft elke Zelda ook zo z'n saaie momenten. Dingen die je liever zou overslaan. Of dingen die te lang zijn uitgesponnen. Weet je nog dat je in Wind Waker om de haverklap de windrichting moest veranderen met dat liedje?
Van Twilight Princess vond ik het begin vrij stug, en ik weet dat ik die gevechten met




Het schijnt dat Link een heel klein pikkie heeft.
Als ie een stijve krijgt en daar tegen die muur loopt, breekt ie... z'n neus.

Weetje • Weetje

De titel Skyward Sword verwijst naar een werkelijke mogelijkheid in het spel: je kunt je afstandsbediening/zwaard naar de hemel richten om hem met goddelijke magie te laten versterken.

die wolf in zo'n zwarte cirkel op een gegeven moment ook wel wat saai vond worden.
Maar ook al duurt de aanloop naar de eerste kerker in Skyward Sword een uur of vier, ik heb me geen minuut verveeld of geërgerd.
Heel even dacht ik wel van: o god, nou krijgen we het. Toen ik in dat Faron Woods op zoek moest gaan naar Kikwis. Het zijn erg schattige beestjes hoor, maar zo'n zoektocht, zo vroeg in het spel... even vreesde ik nodeloos rekken om het rekken.
Toch werd die zoektocht gewoon erg leuk. Niet alleen vanwege de extreem sprookjesachtige sfeer in dat Efteling-bos, maar ook vanwege de toffe dingen die je er kunt doen, en de hindernissen waar je onderweg op stuit. Ik zal proberen het een beetje te beschrijven.

Gniffelen

Om de Kikwis te vinden, moet je de Dousing-vaardigheid van je zwaard activeren voor een eerste-persoons perspectief. Terwijl je je blikveld met de afstandsbediening rondom je beweegt, geven subtiele piepjes, trillingen en visuele hints aan wanneer je de goede kant op kijkt.
Op dezelfde manier kun je je katapult richten, bijvoorbeeld om een opgerolde liaan van een tak te knallen, zodat je ermee over een gat kunt slingeren.
Soms moet Link ook koorddansend zo'n gat oversteken. En pas op, want je vijanden kunnen ook koorddansen. Ik moest wel even gniffelen toen zo'n vijand mij op die manier probeerde te bereiken, en ik de katapult op hem richtte.
Het is het soort subtiele humor dat in deze Zelda heel goed werkt. Humor die niet voortkomt uit verhaaltjes, maar uit verrassende situaties en gebeurtenissen.
Zoals de boze reacties van vijanden. Of dat een Kikwi zich maar blijft verstoppen totdat je al het gras in zijn buurt hebt weggekapt. En natuurlijk, voorlopig hoogtepunt in mijn Skyward Sword-beleving, het facet waarin de lol die de ontwikkelaars beleefden tijdens het verzinnen van dit alles bijna voelbaar wordt: die drol op de muts van Link. ★


Schelvis Presley.



Als natuurliefhebber schrok ik hiervan, dus ik riep 'kappen, Link'. Ging ie gewoon door...



VERWACHTING ***JURJEN:***

Ook al zou Skyward Sword na de eerste kerker eindigen, dan was het nog mijn Game of the Year geworden, zoveel moois heb ik in die eerste zeven uur beleefd. Inmiddels zit ik in de Earth Temple, en wordt alles nóg mooier, heftiger, beter, verrassender en... moeilijker!

 Schilderachtige stijl geeft de beste aspecten van Zelda nieuwe flair.
 Zwaardvechten is briljant uitgewerkt en geweldig intens.
 Veel vaart en telkens weer mooie momenten.
 Dieper en moeilijker dan je vriendin.



ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
18 NOVEMBER

ASSASSIN'S CREED

REVELATIONS



In Assassin's Creed: Revelations verruilen we Rome voor het 16e eeuwse Constantinopel. Jan voelde dan ook al aan z'n water waar de eerste hands-on sessie voor het allerlaatste avontuur van Ezio Auditore da Firenze gehouden zou worden. Inderdaad, in Istanbul!

De daken van het Topkapi Paleis, de Galata Tower en de imposante Hagia Sophia Moskee heb ik niet zelf beklommen, maar rondlopen door het oude stadsdeel van Istanbul (ooit Constantinopel geheten) en vervolgens verschillende van die iconische monumenten in de game terugzien, is al een magische ervaring.

Vrijheid

De Turkse gids Aysel die ons vergezelt, vertelt uitvoerig over de verschillende bouwstijlen, religieuze achtergronden en diverse aanpassingen van de verschillende gebouwen door de eeuwen heen, daarbij geassisteerd door Darby McDewitt, de scriptschrijver van Revelations. Laatstgenoemde licht de functie van bepaalde gebouwen in de game toe, en legt uit welke artistieke vrijheden men zich heeft veroorloofd ten faveure van de gameplay.

Neem de derde hoftuin van het Topkapi Paleis. Vandaag de dag kent de prachtige tuin een rijke vegetatie van fraaie bomen en struiken. In de game zijn die 'weggehaald' en vervangen door enkele palmbomen. Reden: de oorspronkelijke bomen hadden anders in de weg van de camera gestaan, waardoor we Ezio en zijn nieuwe Assassin-makkers niet goed hadden kunnen volgen wanneer ze een moordaanslag op de jonge Prins Suleiman trachten te verijdelen.

"De spelelementen zijn beter met elkaar verweven dan ooit."

Lollige liedjes

Die moordaanslag is direct een van de meest komische missies uit Revelations. Ezio moet samen met Yusuf Tazim, de leider van de Assassins in Constantinopel, en diens kornuiten negen minstrelen knock-out slaan om zich als hen te vermommen. Terwijl je met Ezio, spelend op een luit, allerlei grappige versjes ten gehore brengt, dien je tegelijkertijd met Eagle Sense moordenaars te spotten. Is dat gelukt, door je cursor enkele seconden over verdachte mannen en vrouwen te scannen, dan leid jij het publiek (en dus de moordenaar) af met een lollige liedje, terwijl een van je mede-Assassins de door jou 'aangewezen' aanslagpleger stilletjes naar het hiernamaals helpt.

Eagle Sense laat je bovendien geheime doorgangen (bijvoorbeeld routes van soldaten) en verborgen hints zien.

Ezio mag dan ouder en grijzer zijn in Revelations, zijn ervaring is goud waard en uit zich onder andere in deze uitgebreidere zintuiglijke waarnemingen.



PU-TV IN INSTANBUL

Jan was samen met cameraman Wessel in Istanbul om de gebouwen uit Revelations in het echt te zien. Ze schoten maar liefst twee videoitems die je hier kunt checken.... www.pu.nl/assassinscreed



In de haak

Gelukkig bestaat de gameplay uit meer dan lollige verkleedpartijtjes. Veel meer.

Weetje • Weetje

Istanbul heeft zo'n vijftien miljoen inwoners. Bijna net zo veel als heel Nederland dus!



Zo heb ik voor het eerst uitgebreid met de nieuwe hookblade kunnen stoeien, een aangepaste Ottomaanse-versie van de hidden blade.
De functies van de hookblade zijn divers. Om te beginnen is het een ideale tool om sneller een toren mee te kunnen beklimmen. Door eerst een flinke sprong te maken, klauw je met de blade razendsnel omhoog. De hookblade is bovendien ideaal om te gebruiken in combinatie met de ziplines die over de vele daken en aan de vlaggenmasten van de stad gespannen zijn. Zo roetsj je vliegensvlug van het ene dak naar het andere. Onderweg kun je op vierkantje drukken (ik speelde de PS3-versie) om van de zipline af te springen en met een fraaie duik een nietsvermoedende bewaker te vermoorden. Het oogt niet alleen spectaculair, het is ook nog eens reuze handig.
Op de grond komt de hookblade eveneens van pas. Sprint in een rechte lijn op een guard af, druk vlak voor dat je tegen hem aanrent op cirkel en hou deze ingedrukt. Op dat moment gebruik je de guard als het ware als hekje of muurtje om je tegen af te zetten en een sprongetje te maken. Voordat hij doorheeft wat er aan de hand is, ben jij al vijftig meter verder gerend.
Een soortgelijke manoeuvre kun je toepassen door cirkeltje kort in te drukken. Nu grijp je de bewaker bij zijn schouder en werp je hem als een volleerd judoka van je af... waarna hij even een tijdje versuft blijft liggen. De hookblade is een sublieme nieuwe gadget!

Tower Defense

Gameplay die in Brotherhood geïntroduceerd is, wordt in Revelations verfijnd en uitgebreid. Zo heeft het veroveren van Borgia Towers nu plaatsgemaakt voor Assassin's Dens, basissen van Assassins in de stad. Deze dien je eerst in te nemen maar later ook te verdedigen tegen aanvallen van Templars. In totaal zijn er zeven van deze basissen. Ubisoft heeft zich hierbij duidelijk laten inspireren door de game Tower Defense.
Je Brotherhood aan medemoordenaars kun je rekruteren en trainen tot level 15, waarna ze Master Assassin zijn. Eenmaal een Master Assassin toegewezen aan een Assassin's Den, de Den zal voor altijd in jouw handen blijven. Je hoeft er dan niet meer naar om te kijken.
Hoe meer Dens je controleert, hoe beter de economie in dat deel van de stad draait. Bezit je daar dus de nodige winkels en gebouwen, dan komt er geregeld loot binnen waarmee je uitrustingen, grondstoffen voor je bommen en wapens voor je moordenaarsgilde koopt.
Een voorbeeld dat opnieuw aantoont dat alle spelelementen in Revelations beter met elkaar verweven zijn dan ooit.

Weetje • Weetje

Ezio is begin vijftig in Revelations. In Embers, de animatiefilm die dienst doet als epiloog, is hij begin zestig.



ASSASSIN'S CREED ENCYCLOPEDIA

Tegelijkertijd met de release van AC: R verschijnt de AC Encyclopedia, een waanzinnig mooie 256 pagina's tellende, met leren kaft uitgevoerde encyclopedie met alles maar dan ook alles over de Assassin's Creed franchise.
Het dikke boek is prachtig vormgegeven, huisvest tonnen artwork en beschrijft alle wapens, personages, locaties, verhaallijnen en achtergronden over de franchise. Het fraaie boekwerk is een must-have voor de trouwe AC fans en hoort bij de Animus Edition van de game, maar zal ook los verkrijgbaar zijn.





VERWACHTING *JAN:*

AC: Revelations wordt een prachtig slotstuk van de Ezio-trilogie. Vertrouwde gameplay maar met meer dan genoeg vernieuwing om ook de harten van de trouwe fans opnieuw te veroveren.

- Contstantinopel als speeltuin.
- Speel als Ezio, Altair en Desmond.
- Hookblade!
- Brotherhood gameplay uitgebreid.
- Nog steeds irritante sprongen waar je niet heen wilt.



ACTION ADVENTURE
UBISOFT
15 NOVEMBER 2011

KINGDOMS OF AMALUR
RECKONING



PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

In het voorjaar werd Maarten tijdens een showcase van EA enthousiaster van Kingdoms of Amalur: Reckoning dan van Battlefield 3. Totale onzin volgens de gehele redactie. Eens kijken hoe Maarten er over denkt nu hij in Londen vier uur met de game gespeeld heeft...

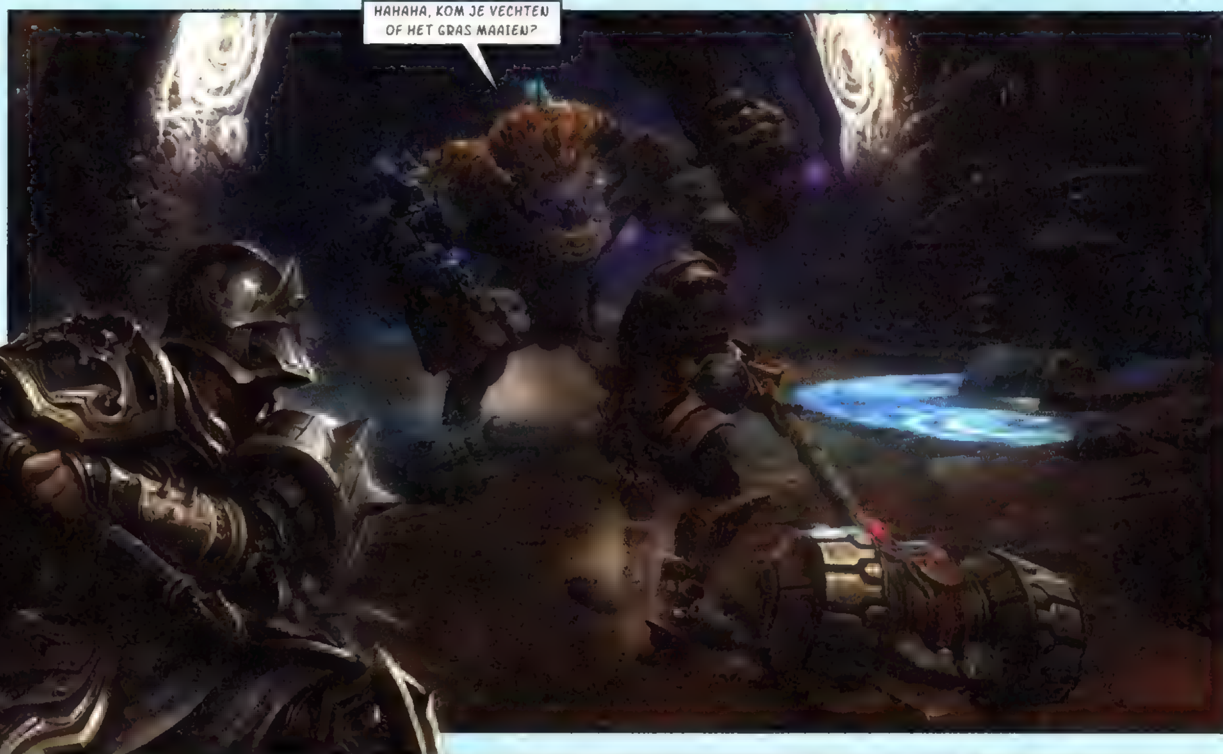
Een ongeschreven regel tijdens perstrips is dat er nooit over games gepraat wordt. Je kunt je voorstellen dat het anders al snel een soort nerdgathering wordt met zo'n stel lieden. Toch wordt deze regel natuurlijk regelmatig overtreden, en zodoende ging het tijdens de vlucht van Amsterdam naar Londen over Battlefield 3, Modern Warfare 3, een lekkere stewardess en de fout die EA in de eerste drie maanden van dit jaar maakte. EA was namelijk vooral een concurrent van zichzelf door vlak achter elkaar een berg topgames uit te brengen.
Uiteindelijk kwam het gesprek uit op het spel waarvoor we naar Groot-Brittannië waren gereisd, namelijk Kingdoms of Amalur: Reckoning. Een belachelijk lange naam, en het groepje Nederlanders dat het EA-gebouw binnenliep, was het er dan ook snel over eens dat we deze game gewoon Reckoning zouden gaan noemen. Net als The Elder Scrolls IV: Oblivion gewoon Oblivion heet. Nog steeds een naam die je je kind niet zou geven trouwens.



Typisch RPG

Reckoning is gemaakt naar de ideeën van art director Todd McFarlane (bekend van z'n Marvel-strips) en Ken Rollston (medewerker aan Morrowind en Oblivion). De invloed van laatstgenoemde games zie je in Reckoning bijna één op één terug, met dat verschil dat de stijl veel getekender is (bijna cartoony zelfs) en de sfeer daarom sprookjesachtiger overkomt.

Er zijn trouwens ook een miljoen dingen die direct aan veel andere RPG's doen denken, zoals talenttrees, de setting, classes, quests, gear met stats, gnomes, facties, elfjes, loot... je kent het wel.
Gelukkig zijn er ook wat zaken waarmee Reckoning zich onderscheidt. Zo kies je normaliter een ras en een klasse zodra je aan een nieuw spel begint; in Reckoning ga je je echter pas later druk maken over dat soort zaken. Ik hoefde alleen te kiezen tussen twee soorten mensen en twee soorten elfjes. Vervolgens kies je wat voor haar, tattoo's en huidskleur je wilt en het avontuur kan beginnen.
Na een level of twee ga je op zoek naar je destiny, wat eigenlijk inhoudt dat je je eigen speelstijl ontwikkelt door zelf te bepalen waar je je talentpunten aan besteedt. Je kan dit overigens te allen tijde omgooien voor een paar gouden dukaten, maar als jij als magiër ook met een zwaard wilt zwaaien, dan kan dat. Feitelijk creëer je je eigen klasse, en dat is best leuk.



Eigen speelstijl

Omdat je zelf een klasse maakt, bouw je ook aan je eigen speelstijl, en dan zijn we gelijk aangekomen bij het meest aangename van Reckoning: de combat. Die is niet zoals in elke andere RPG, maar lijkt meer op een hack and slash adventure met talloze spells en moves. Je schiet een vuurbal op je tegenstanders, bevriest monsters, smeert je daggers in met gif en gooit stof in de ogen van je vijanden of blockt alles met je schild en ramt iedereen doormidden met je zwaard.
Je kunt ook een mix van deze speelstijlen creëren en op deze manier kun je elke situatie weer bijzonder maken. De uiteindelijke combat is leuk, ziet er flitsend uit en gaat volgens mij nooit vervelen.

Autosave

Hoewel ik vooral een soort rogue-klasse heb gespeeld, heb ik ook wat lopen klooien met een magiër-achtig figuur, en met name zijn spells zagen er erg cool uit.
Na een uur of drie spelen, had ik drie dorpjes bezocht, slechts twee quests gedaan en een halve dungeon verkend. Ik raakte dan ook tergend veel tijd kwijt omdat ik halverwege de

Weetje • Weetje

Het Kingdoms of Amalur universum is gebaseerd op de boeken van fantasy bestseller auteur R.A. Salvatore.

dungeon dood ging en weer helemaal opnieuw moest beginnen. Had ik maar beter moeten luisteren naar de jongens van Big Huge Games, die me vertelden dat ik veel moest saven...
Het werd me in ieder geval duidelijk dat vooral de combat ertoe gaat leiden dat Reckoning een heel fijn en uitgebreid spelletje gaat worden. Na vier uur was ik net level drie en werd me verteld dat ik nog niet eens op vijf procent van de game zat!

Dezelfde fout

Op de terugweg ging het in het vliegtuig opnieuw over Modern Warfare 3, Battlefield 3, een lekkere stewardess en de bizarre hoeveelheid goede games die er in november uitkomt.
Toen ik het releaseschema van EA er even bij pakte, kwam ik erachter dat EA in het voorjaar van 2012 wellicht dezelfde fout gaat maken als afgelopen voorjaar. Half februari komt namelijk Reckoning uit, waarvan ik alleen maar kan zeggen dat het een spel wordt waar alle RPG-fans van zullen smullen... maar ik gok erop dat er toch ook veel spelers zijn die de game overslaan om een paar weken later voor EA's Mass Effect 3 te kiezen, omdat ze na Skyrim hun buik vol hebben van de fantasy setting. En ook al heeft Mass Effect een heel andere stijl en universum, je kunt je geld en tijd maar één keer besteden.
Daarom nu alvast mijn advies: is science-fiction niet je ding en vind je de combat in Skyrim te clunky, dan is Reckoning je droomgame. ★



"Leuke, flitsend uitziende combat die volgens mij nooit gaat vervelen."




Is daar geen markt voor? De Afhaal Siamees? Altijd dubbele porties!

VERWACHTING MAARTEN:
Reserveer maar vast een dikke honderd uur voor Reckoning in je agenda, want dat ga je nodig hebben om het fabelachtige universum van Amalur te verkennen. En ik ben er vrij zeker van dat de dynamische combat zelfs na honderd uur nog niet verveelt.


- Beste combat ooit in een RPG.
- Gigantische wereld.
- Originele monsters.
- Soms oogt de wereld ietwat leeg.


ACTIE RPG
BIG HUGE GAMES / EA
10 FEBRUARI 2012

SPECIALE AANBIEDING









€45,-

(inclusief verzendkosten!)

Ben je abonnee van Power Unlimited, dan hebben we deze maand een supervette aanbieding voor je. Bestel nu een van deze mega titels (of beide) voor een mini prijsje, want deze topgames mag je gewoon niet missen!

POWER UNLIMITED

VOOR ABONNEES!



25% korting

€45,-

(inclusief verzendkosten!)

SURF NAAR WWW.PU.NL/ABOACTIE

De prijs is voor alle platformen hetzelfde. Je ontvangt de volledige game inclusief instructieboekje. Betaal op tijd, dan wordt de game op de dag van release bezorgd!

id SOFTWARE

GRANDDADDY VAN DE SHOOTER BESTAAT 20 JAAR

id Software bestaat twintig jaar, en wie jarig is, wordt in het zonnetje gezet. Jan en Samuel, de veteraan en het groentje, doken samen in de geschiedenis van deze legendarische ontwikkelaar en vertellen je wat die typische id-games voor hen betekend hebben.



Aan wie hebben we de inmiddels niet meer weg te denken term deathmatch te danken? Dankzij wie weet elke shooterfanaat wat frags zijn en hoe gibs eruit zien? Wie populariseerden het trash talken tijdens versus matches? Welke groep Amerikanen wist jaren terug op simpele wijze miljoenen dollars te verdienen dankzij shareware-distributie? Welke ontwikkelaar wist een game te maken die zo populair was dat het op een gegeven moment op meer PC's geïnstalleerd stond dan Windows 95? Welk bedrijf zorgde dankzij het succes van hun games voor de opkomst van zowel mods als speciale 3D-accelererende grafische kaarten voor de PC? Wie zorgden haast per ongeluk voor het ontstaan van LAN-parties en eSports? Welke studio wist zowel op technisch als op conceptueel gebied zo baanbrekend te zijn, dat het in z'n uppie het populairste én meest controversiële videogamegenre in decennia wist te creëren? Oftewel, welk bedrijf is hoogstwaarschijnlijk de invloedrijkste (Amerikaanse) gamedeveloper aller tijden? Inderdaad: id Software.

Genieten

Vooral tijdens het 'gouden tijdperk' van id in de jaren '90, toen de gamelegenden John Carmack en John Romero aan het hoofd van het bedrijf stonden, slaagde de studio er meerdere keren in om het gaminglandschap op revolutionaire wijze te veranderen. Vaak tot verrassing van de rest van de industrie, gezien de haast chaotische en impulsieve werkwijze van id.

De heren waren jong, getalenteerd, creatief, spontaan, grof, onverzorgd, onbegrepen, een tikkeltje arrogant, en vol testosteron. Het bleek de perfecte mix te zijn voor een groep ontwikkelaars die zich voornamelijk zou richten op technische innovatie en duistere, intense actie. De naam van de studio is dan ook perfect gekozen: 'id' staat zowel voor 'independant' als voor het deel van het menselijk bewustzijn dat zich richt op onvervalst genot.



Carmack & Romero: jong, getalenteerd, creatief, spontaan, grof, onverzorgd, onbegrepen, een tikkeltje arrogant, en vol testosteron.



id Software: een van invloedrijkste gamedevelopers aller tijden.



Jan & John

JAN EN id

Twee bedrijven hebben er voor gezorgd dat ik PC gaming omarmde en nooit meer heb losgelaten: Sierra en id Software. Die eerste met zijn adventures (Police Quest, Space Quest, King's Quest, Leisure Suit Larry), de andere met diens shooters.

Wolfenstein 3D maakte zo'n diepe indruk op me dat ik er helemaal van ondersteboven was en nachtenlang tegen Hitler en zijn henchmen vocht, op zoek naar geheime kamers en verborgen gangen.

Met DOOM en DOOM II speelde ik voor het eerst over een netwerk, tegen een maat van me. Lachen, als je de game geïnstalleerd had, kon je daarna een muziek-cd in je cd-rom doen en die speelde dan tijdens het gamen. Elkaar afknallen op Mozart in een DOOM setting... het was episch.

De techniek schreidde voort en ik scoorde mijn eerste 3D-kaart. Het verschil tussen de software mode en de hardware mode van Quake was zo groot dat ik spontaan begon te flippen. Daarna begon ook de haatliefde verhouding met id want de Texaanse ontwikkelaar verwachtte bij ieder nieuw spel dat de fans maar even zouden upgraden. Niet dat het perse noodzakelijk was maar ja, ik moest en zou die hoogste resolutie en alle grafische toeters en bellen maximaal aangevinkt krijgen!

Alle games van id heb ik daarna gespeeld maar Quake IV en Wolfenstein (de derde) illustreerden dat de magie een beetje verdwenen was. Toegegeven, beide games waren niet door id zelf ontwikkeld maar de ontwikkelaar had wel een dikke vinger in de pap gehad. Met name het derde Wolfenstein-deel was eigenlijk id Software onwaardig.

Door Rage is mijn hartje echter weer sneller gaan kloppen. Na zoveel jaren doet id echt iets nieuws, dat wil zeggen, binnen hun eigen canon aan games. Het laat zien dat de ontwikkelaar de moed en het talent heeft zich aan te passen, en ik weet zeker dat men met Rage de weg naar boven weer gevonden heeft!




Met het geld dat id Software met Commander Keen verdiende, werd Wolfenstein 3D gefinancierd.

Middelvinger

Met de platformgames van Commander Keen bewezen de mannen van id Software dat gaming op de pc niet onder hoefde te doen voor gaming op de Nintendo-console, én ze gaven de rest van de industrie de middelvinger door rijk te worden via shareware-distributie. Zonder dat retail er aan te pas hoefde te komen, verspreidden ze zelf het eerste deel van hun game, waarna "verslaafde" gamers de rest voor een vriendelijk bedrag konden kopen.
Shareware werkte, en met het geld dat ze met Commander Keen verdienden, werd de ontwikkeling van een van de meest revolutionaire games ooit bekostigd: die van Wolfenstein 3D.


Met Wolfenstein 3D was de geboorte van de fps een feit.

Op de kaart

De creatieve Romero ontwierp deze gewelddadige en controversiële game waarin Hitler en zijn legers vanuit een first-person perspectief vermoord moesten worden, en de uiterst analytische Carmack wist hiervoor op geniale wijze een gestroomlijnde engine te maken.
De first-person shooter was geboren en id stond op de wereldkaart.
De hel brak letterlijk én figuurlijk pas echt los toen ze in 1993 de ambitieuze opvolger van Wolfenstein uitbrachten: DOOM. De game en diens opvolger DOOM II waren grafisch verbluffend, revolutionair qua leveldesign, en spannender dan gamers voor mogelijk hielden. Ook introduceerden ze (online) deathmatches, een onderdeel dat multiplayer-gaming voorgoed heeft veranderd.

DOOM was zo populair dat de game door de halve industrie werd nageaapt. Het komische Duke Nukem 3D is daarvan het beste voorbeeld, maar ook de vroege Marathon-games van Bungie hadden de DOOM-blauwdruk al snel omarmd.

Weetje • Weetje

Volgens John Carmack zijn de 3DS en de PS Vita de laatste echte pure gaming handhelds. Daarna zullen tablets en telefoons die functie volledig overnemen.

De diepte in

In 1996 was het tijd voor Quake, de eerste FPS met échte 3D-graphics. Geen sprites meer of 2,5D-levels die de illusie van diepte creëerden, maar vijanden die compleet uit polygonen bestonden in een consistente, driedimensionale wereld.
De engine was zo imposant, dat het ook andere ontwik-


Quake


Quake II



DOOM

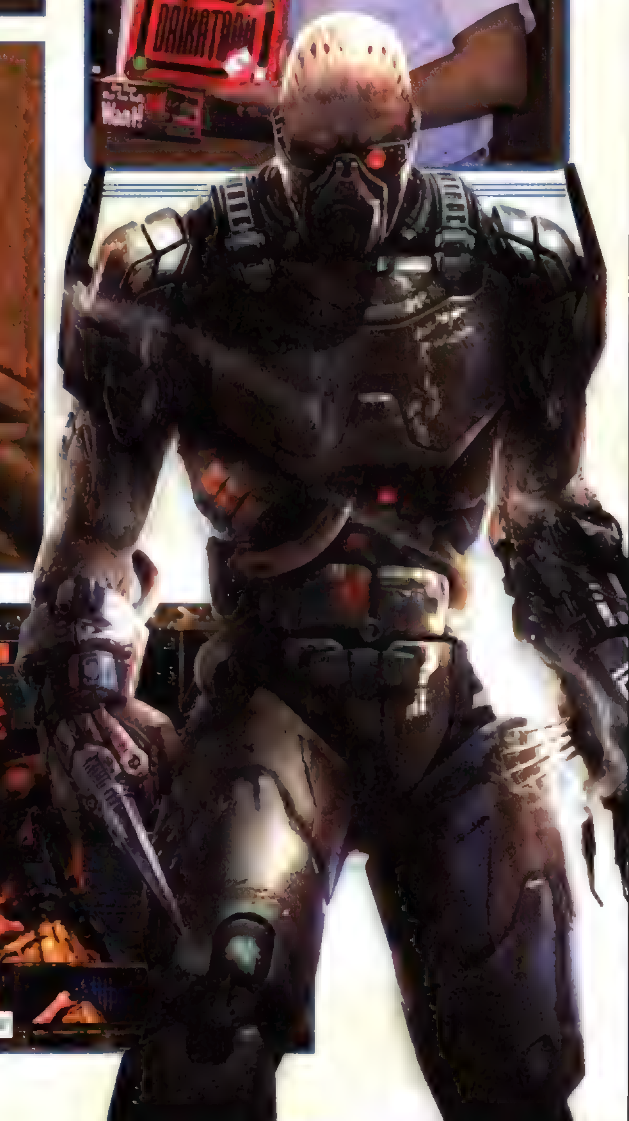
DOOM

JOHN ROMERO

Na id Software richtte Romero samen met nog een paar kopstukken (Tom Hall, Jerry O'Flaherty, Todd Porter) Ion Storm in Dallas op. De studio blies enorm hoog van de toren maar Romero's beoogde magnum opus Daikatana liet veel te lang op zich wachten en kon de verwachtingen niet waarmaken.
Ion Storm werd na vijf jaar gesloten door uitgever Eidos en daarna nam Romero's carrière een neerwaartse vlucht. Via Monkeystone Games (games voor mobiele apparaten), kwam hij bij Midway terecht waar hij ook al weer eerder dan gepland vertrok. Vervolgens ging hij in 2005 aan de bak bij het door hem opgerichte Gazillion Entertainment om aan een MMO te werken... om vijf jaar later weer op te stappen.
Niet lang geleden richtte Romero Loot Drop op, een ontwikkelaar van social games.



Toen John Romero nog blij was met Daikatana...



kelaars de mogelijkheid gaf om er revolutionaire first-person shooters mee te maken.
Quake II gooide er nog een schepje bovenop, met een geavanceerde engine die nog scherpere en realistischere graphics kon produceren. Het was voor de hardware-industrie genoeg reden om massaal te werken aan krachtige videokaarten met 3D-versnellers.

Kritiek

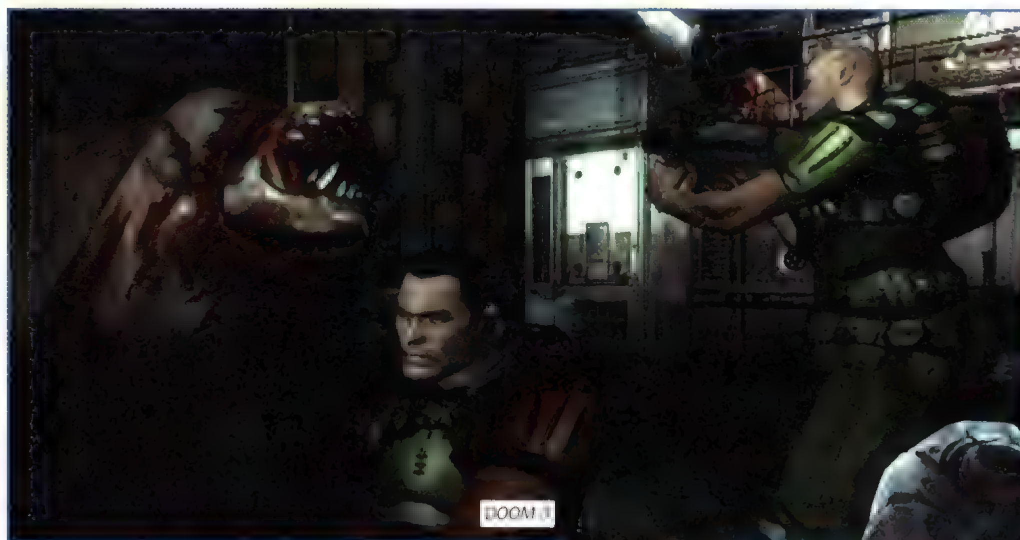
In de jaren daarna heeft id Software zich voornamelijk op vervolgen gestort die de kracht van hun nieuwe engines lieten zien. Quake III: Arena focuste zich daarnaast op de door hun gepopulariseerde (online) deathmatches en zorgde samen met titels als Unreal Tournament voor een immense groei in de wereld van de eSports.
Met het bejubelde DOOM 3 liet id vervolgens in 2004 de


Quake III Arena


Return to Castle Wolfenstein

Weetje • Weetje

DOOM 4 op consoles zal 60 frames per seconde draaien in multiplayer en 30 frames per seconde in singleplayer. Dat je het even weet...

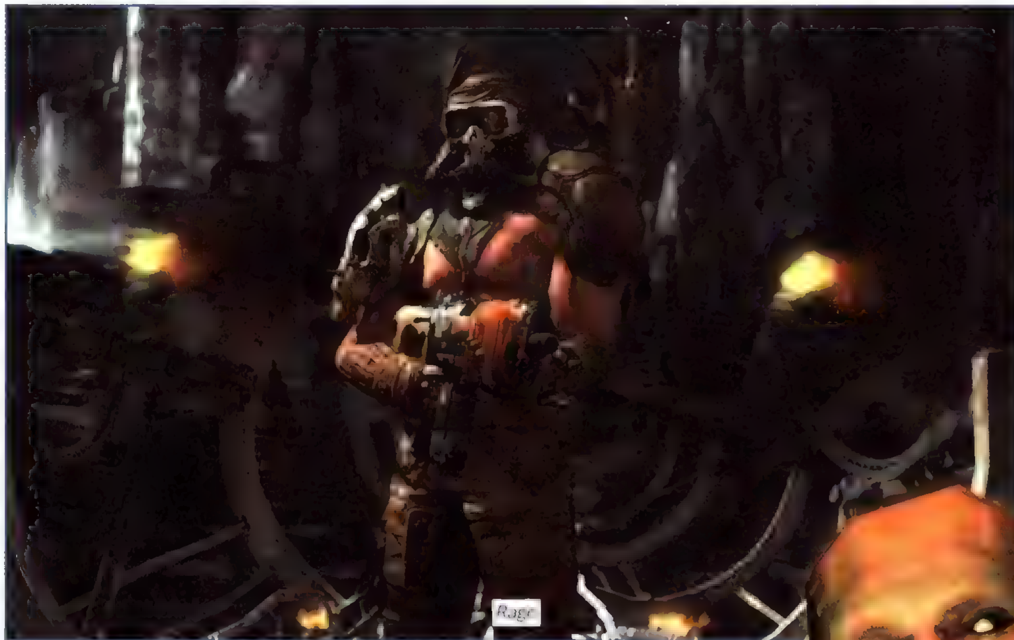

DOOM 3

SAMUEL EN id

Eerlijk is eerlijk: ik zie mezelf voornamelijk als een consolemannetje. Ik ben opgegroeid met Nintendo en Sega, en ook anno 2011 zul je me voornamelijk zien gamen met een controller in m'n handen.
Maar in 1996 kreeg ik, vanwege het bereiken van de middelbare schoolleeftijd, een gloednieuwe PC. PC-gaming werd bij mij echter pas écht een deel van mijn leven toen ik via een oudere vriend in contact kwam met het first-person shooter-genre dankzij de game DOOM II. Ik had nog nooit een dergelijke shooter gespeeld: het was het tofste en meest meeslepende wat ik ooit had gezien.
Ik kreeg meteen een bak vol diskettes mee, met de woorden: "begin hier maar mee." Op die diskettes stonden onder andere Wolfenstein 3D en DOOM. Ik was gelijk zo verslaafd aan DOOM, dat ik Wolfenstein nauwelijks heb aangeraakt. De game had me maandenlang in z'n greep: nog nooit had ik zoiets engs en stoers gespeeld.
Toen ik kort daarna van mijn gespaarde zakgeld een nieuw spel mocht kopen, twijfelde ik heel erg: zou ik voor Duke Nukem 3D van 3DRealms gaan, of toch voor Quake? Quake was immers van de makers van DOOM! De keuze viel uiteindelijk toch op de Duke; de 2D-tieten van Nukems strippers wonnen het van de bruine 3D-wereld van Quake. Tja, pubertijd, hè?
Toen ik in 1999 echter een nieuwe PC kreeg met daarin de destijds uiterst geavanceerde Voodoo 2 3DFX videokaart, maakte ik het mijn persoonlijke missie om alle toffe 3D first-person shooters te spelen die ik had gemist, waaronder het knallende Quake II.
Quake III: Arena heb ik helaas nooit echt gespeeld - daarvoor was ik te verslaafd aan zijn grote concurrent Unreal Tournament - maar id Software heeft altijd een speciaal plekje in mijn hart gehouden.
In 2005 speelde ik DOOM 3 dan ook met passie uit. Weliswaar op de Xbox in plaats van de PC, maar goed.
Ondertussen zijn we alweer zes jaar verder, maar mijn liefde voor de Amerikaanse ontwikkelaar is er niet minder op geworden. Al helemaal niet na het spelen van hun nieuwste wapenfeit: Rage!







capaciteiten van hun nieuwe id Tech 4 engine zien, die de angstaanjagende kracht toonde van goede belichting en sterke schaduwen. Commercieel gezien was DOOM 3 een succes maar er ontstond voorzichtig ook kritiek. De relatief kleine ontwikkelaar deed steeds langer over haar games (de ontwikkeling van DOOM 3 duurde vele jaren), stalde projecten bij anderen (Return to Castle Wolfenstein, Quake IV, de derde Wolfenstein) en ontving niet langer de unanieme lof van de pers die vroegere games wel altijd kregen.

Weetje • Weetje

id Software schijnt aan een Kinect-game te werken. Volgens de geruchten gaat het om een volledig nieuw game die niet voortkomt uit een bestaande franchise.

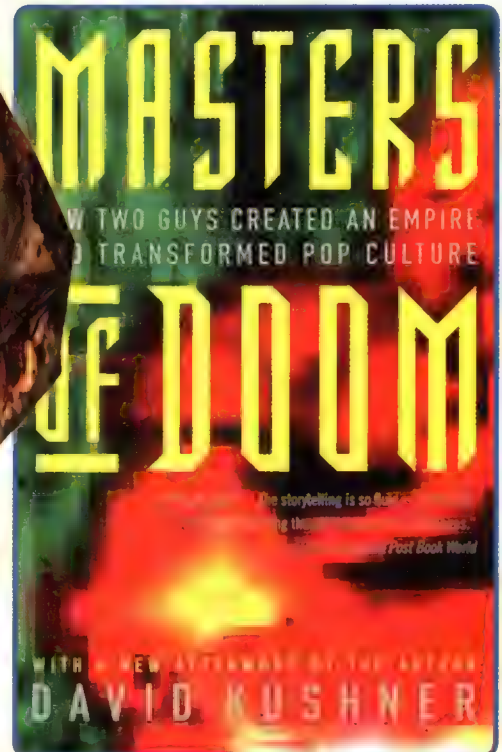
De concurrentie had inmiddels ook niet stilgezeten en er leek stilletjes aan sleet te komen op de formule van id. De corridor shooter werd ingehaald door de Call of Duty's, Halo's en Far Cry's van deze wereld.
RAGE (zie elders in deze PU) moet dan ook de grote comeback game worden van id.

De legende leeft

Hoe je het ook wendt of keert, id is een van de invloedrijkste ontwikkelaars in de geschiedenis van deze industrie geweest, vooral op PC-gebied. Ze creeerden en populariseerden het first-person shootergenre zoals wij dat nu kennen. Ze stonden aan de bakermat van (online) multiplayer-gaming, zochten de grenzen op van wat er technologisch mogelijk was op de PC, en legden keer op keer de spreekwoordelijke lat hoger.
id maakte een paar van de meest memorabele games die ooit zijn uitgebracht, en ze gaven andere ontwikkelaars de technologie om titels te maken die wij nu zien als ware klassiekers.
Onze gehele gaming-cultuur zou er anno 2011 compleet anders hebben uitgezien zonder id Software, en daar mag best even bij worden stilgestaan.
Of de makers erin slagen opnieuw een revolutie te veroorzaken (met Rage) lijkt ons sterk, maar id is begonnen aan haar tweede leven. En na RAGE is het wachten op DOOM 4, dat volgens de geruchten in 2012 zou moeten verschijnen... ✖

MASTERS OF DOOM

Een van de beste boeken over gameontwikkelaars ooit geschreven is Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture van David Kushner. Het boek focust zich vooral op de twee John's binnen id tijdens de begindagen: John Carmack en John Romero, en de impact die de vroege id Software titels hebben gehad op de industrie. Verplicht leesvoer.





Er zijn nog vrijwel geen screens vrijgegeven van DOOM IV. Het is dan ook zeer de vraag of ie in 2012 uitkomt.

EVERYTHING AT STAKE.
EVERYONE AT RISK.

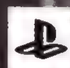




ARKHAM
CITY

20.10.2011








16
www.pegi.info

BATMAN ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, de Windows Start-knop Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE en de Xbox-logo's zijn merken van de Microsoft-bedrijfsgroep en "Games for Windows" en het logo voor de Windows start-knop worden gebruikt onder licentie van Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

BATMAN and all characters, their distinctive likeness, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)

WWW.NEDGAME.NL

Gigantisch assortiment - nieuwe en gebruikte games - alles uit voorraad leverbaar - superlage prijzen!

Voor 16:00 besteld op werkdagen, zelfde dag nog verzonden!

GRATIS VERZENDING op orders boven € 75,-*



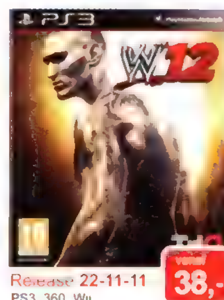
Nu verkrijgbaar — vanaf 38,-
360 PC PS2 PS3 PSP Wii 3DS



Nu verkrijgbaar — vanaf 19,-
360 PC PS2 PS3 PSP Wii 3DS



Release 24-11-11 — vanaf 45,-
360 Wii PS3



Release 22-11-11 — vanaf 38,-
PS3 360 Wii



vanaf 49,-



Release 15-11-11 — vanaf 45,-
360 PC PS3



Release 20-10-11 — vanaf 45,-
360 PC PS3



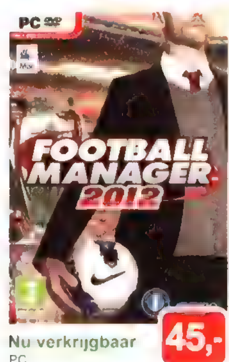
Nu verkrijgbaar — 59,-
PS3



Release 04-11-11 — 59,-
PLAYSTATION 3



vanaf 45,-



Nu verkrijgbaar — 45,-
PC



Nu verkrijgbaar — vanaf 29,-
360 PC PS3



Nu verkrijgbaar — 57,-
XBOX 360



Release 11-11-11 — vanaf 45,-
360 PC PS3

Online betalen kan met: iDEAL PayPal VISA

Merchandise



Check de site voor het complete aanbod!



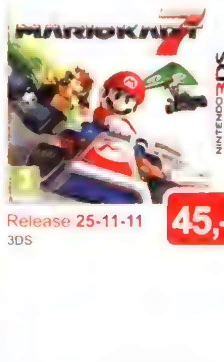
Nu verkrijgbaar — vanaf 38,-
Wii 360 PS3



Nu verkrijgbaar — vanaf 38,-
360 PC PS3



Release 18-11-11 — 45,-
360 PC PS3

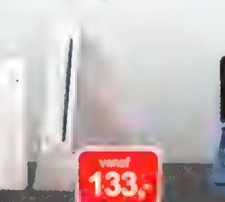


Release 25-11-11 — 45,-
3DS

Ook alle consoles voor een **extra scherpe prijs!**











Bezoek ook eens één van onze 10 vestigingen



Official Dealer:













www.nedgame.nl

Het grootste assortiment videogames van Nederland

Almere - Amersfoort - Apeldoorn - Arnhem - Dordrecht - Gouda - Groningen - Leiden - Nijmegen - Utrecht

* met uitzondering van consoles / België / rembours

REVIEWBLAD

TOPSCORE

GEARS OF WAR 3

(PAG. 062)





TWEE VOOR DE PRIJS VAN ÉÉN-GAME

ICO / SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION

(PAG. 069)

MOEILIJKER DAN MOEILIJK-GAME

DARK SOULS

(PAG. 064)





STEAM/CYBERPUNK, WESTERN, SCIFI, HORROR-GAME

RAGE

(PAG.074)

- GOLD AWARD *GEARS OF WAR 3
- GOLD AWARD *DARK SOULS
- GOLD AWARD *FIFA 12
- GOLD AWARD *ICO / SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION
- *KIRBY MASS ATTACK
- *WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE
- GOLD AWARD *RAGE
- *RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD
- *PRO EVOLUTION SOCCER 2012
- *DEAD ISLAND
- GOLD AWARD *NBA 2K12
- *STRONGHOLD 3
- *ACE COMBAT ASSAULT HORIZON
- *EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON
- *GOD OF WAR COLLECTION II
- *F1 2011
- *MADDEN NFL 12
- *STARFOX 64 3D

Mijn 5 centen - Tijdens het maken van deze PU voelde ik me net George Clooney uit de film Michael Clayton. Clooney speelt hierin 'the fixer', een mannetje die allerlei lastige zaakjes opknapt. Deze maand viel er ook van alles te fixen. Voor een speelbare code van Uncharted 3 bijvoorbeeld heb ik heel wat charmes in de strijd moeten gooien. En voor onze jaarlijkse Call of Duty-special hebben we, al zeg ik het zelf, een wel heel prijsvraag 'gefixed'! En dan was er nog het bijzondere tripje naar Istanbul voor Assassin's Creed: Revelations. Dat artikel heb ik moeten schrijven terwijl de drukpersen voor dit nummer al warm aan het draaien waren! Zoals iedere maand is het, met dank aan een zeer coulante Ed (mag ook wel eens gezegd worden), toch weer allemaal gelukt en hebben we absoluut een van de mooiste nummers van het jaar afgeleverd. - Jan





GOLD AWARD

GEARS OF WAR 3

XBOX 360 REVIEW

Om Gears of War goed te kunnen testen, moet je of een echte kerel zijn of een complete dwaas. Toen we Ward schuimbekkend in het testhok aantroffen terwijl hij Locust doormidden zaagde en daarbij vreemde oergeluiden maakte, werd weer eens bevestigd tot welke categorie onze Limburger behoort...

Ik leg de controller naast me neer. Na een intensieve speelsessie van acht uur is de Gears of War-trilogie ten einde. Terwijl de credits over mijn beeld rollen, neem ik een slokje van mijn inmiddels lauw geworden biertje. Daar had ik de afgelopen drie uur niet meer naar omgekeken, opgeslokt als ik was door het intense Gears-universum.

In de huid van de COG soldier met een overdaad aan testosteron, Marcus Fenix, beleefde ik wederom een prachtig in beeld gebrachte achtbaanrit. De buren zullen me morgen wel weer vreemd aankijken vanwege de oergeluiden die ik maakte tijdens het gebruik van mijn kettingzaag. Maar wat geeft het. Dit is beleving!

Gears is back!

Gears of War kent een unieke sfeer. Dat gevoel grijpt je meteen weer bij de strot zodra je dit derde deel in je Xbox knalt. Alsof het nooit is weggeweest. Het is zit 'm in het tempo, het herlaadsysteem en de ranzigheid veroorzaakt door de kettingzaag op je geweer. De personages hebben niet alleen een teveel aan testosteron, de game maakt ook iets rauws in mij los. En niet alleen in mij. De jongedame waarmee ik de Horde mode testte, maakte ook geheel onverwacht een voldaan grommend geluid toen ze haar eerste Locust doormidden zaagde. Met het Gears-gevoel zit het dus wel goed in deel drie.

> **"Het meest complete en beste Gears-pakket."**

ARCADE MODE

Net als in Halo kun je in GoW 3 de Campaign doorlopen en een zo hoog mogelijke score neerzetten in de Arcade mode. Je kunt er daarnaast voor kiezen om mutators aan te zetten, zoiets als de skulls in Halo, waardoor je nog meer punten kunt sprokkelen.

Kleurrijke wereldreis

Was GoW 2 vooral grauw (je bevond je onder de grond of in een smerige worm) in deel 3 blijf je lekker aan de oppervlakte. Dat zorgt voor veel kleurrijkere en meer karaktervolle omgevingen. Iets dat mij veel meer aansprak dan het ondergrondse of inwendige.
Dit wordt mooi geïllustreerd door de nederzettingen van de Locust, die naar de oppervlakte zijn gevlucht. Deze geven het ras veel meer persoonlijkheid. Het voelde zelfs een beetje aan als de Orcs uit Warcraft.

Bijzondere momenten

Over diversiteit van omgevingen hoef je wederom niet te klagen, en terwijl je al deze locaties bezoekt, zal je weer veel bijzondere momentjes in je logboek kunnen bijschrijven.
Een daarvan is een scène waarin je je in een onderzeeër bevindt. Ik vond de on-rails en turret-momenten uit Gears altijd irritant, maar nu kon ik er echt van genieten. Ook gevechten met tussenbazen voelen fris en niet alsof je het al tien keer eerder hebt gedaan.

Weetje • Weetje

Had je in GoW 1 de Boomer die Boom! riep en in GoW 2 de Grinder die Grind! brulde; in GoW 3 zit de Digger die, je raadt het al, DIG! schreeuwt als hij je aanvalt.

BEAST MODE

Dit is de Horde mode, maar dan omgedraaid. Je speelt nu een Locust of Lambent en je hebt beperkte tijd om alle Stranded af te slachten. Je mag zelf kiezen met welk personage je dit doet. Hoe sterker de bad ass is, hoe duurder. Dus ook hier moet je even sparen.



Daarvoor moeten we Epic toch prijzen. Ze vallen niet in herhaling en voegen ook in dit derde deel nieuwe vijanden en wapens toe die de oude bekenden goed aanvullen.

A.I.

Als ik nóg iets moet noemen waar ik me in GoW altijd aan ergerde, dan was dat de A.I. Het is prachtig dat je met twee tot vier man de campaign kunt doorlopen, maar als je dat niet deed, liet de A.I. vaak te wensen over. Dan rende er weer zo'n achterlijke idioot als kip zonder kop naar voren, werd neergeschoten en was jij de enige die hem weer op de been kon helpen.

Dit is nu sterk verbeterd. Ook op de Insane-moeilijkheidsgraad. De A.I. helpt jou en de anderen weer overeind. Dat scheelt een hoop frustratie.

Is het nu perfect? Nee, dat niet. Nog steeds zag ik (zowel op Casual als Insane) Bots en Locust om elkaar heen dansen als blinde bodybuilders zonder richtingsgevoel. Het enige wat er nog aan ontbrak was de babyolie.

Goede afsluiter

Ik wil niets verklappen over de verhaallijn en de zoektocht naar de vader van Marcus Fenix, en dat hoeft ook niet om duidelijk te maken dat deze game een waardige afsluiter is van deze trilogie.

De campaign is wat je mag verwachten van een goede Gears achtbaanrit, en ook de Multiplayer modes (zie kaders) zijn stuk voor stuk verbeterd. Kortom, dit is het meest complete en beste Gears-pakket dat je tot nu toe kon bemachtigen en derhalve niet mag missen.

HORDE MODE 2.0

De Horde mode zou in principe op zichzelf kunnen staan. Net als het zombies afschieten in Call of Duty. De verandering dat je nu versperringen, turrets, sentries en zelfs een Silverback kunt bouwen, zorgt voor meer plezier en diepgang. Daarnaast kun je nog niet gelijk alles bouwen en zul je eerst geld moeten uitgeven aan constructies en upgrades, waardoor het halen van de laatste wave 50 vanaf het begin al erg uitdagend is.

SCHIET ME INEENS WEER TE BINNEN WIE DIE PROFESSOR EMMENTALER IS DIE IK NET TEGENKWAM. DAT IS DE MAN DIE DE GATEN IN DE KAAS HEEFT UITGEVONDEN!



VERSUS

Met de toevoeging van Deathmatch zal de multiplayer van Gears 3 meer mensen aanspreken. Je hoeft niet meer een ronde te wachten als je dood bent, maar hebt als team een beperkte hoeveelheid respawns. Dat werkt goed en ook de bekende modi spelen weer als vanouds.

Tel daarbij het unieke herlaadsysteem en de vaste plekken met weapon pickups, en GoW 3 biedt een unieke en vermakelijke multiplayer die zeker kan concurreren met die van games als Modern Warfare en Battlefield.

SCORE 96

Als je ook maar een beetje van Gears 1 of 2 hebt genoten, kun je deze game blind in huis halen. Het pakket is zo breed en compleet dat zowel de single-player- als multiplayer-fanaat zich hier uren mee kan vermaken.

WARD



Na acht uur ben je op Casual door de Campaign heen. Vervolgens kom je op adem, geniet je na en kun je jezelf uren verliezen in alle andere modi.

8+ UREN

18

BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
EPIC GAMES / MICROSOFT STUDIOS
1 - 10 SPELERS
OUT NOW

GOLD AWARD

REVIEW · PS3 · XBOX 360

DARK SOULS

Dark Souls háát de speler. De game doet er alles aan om het bloed onder je nagels vandaan te halen en je op zoveel mogelijke manieren ten gronde te richten. Typisch zo'n spel voor onze kleinste redacteur met de grootste bek...

Dark Souls zal je martelen, het zal je fysiek en mentaal kapotmaken, het zal je laten huilen, en ondertussen zal het je ook nog schaterend uitlachen. Je zult er nooit veilig voor zijn en je zult z'n ergste straffen nooit zien aankomen. Deze game háát jou, en het zal je daar elke seconde aan helpen herinneren.

Het ergste? Dat je het nog fijn zult vinden ook. Althans, als je een beetje gamer bent. Dark Souls is net als die prachtige, bloedgeile, maar gewelddadige en bezitterige vriendin. Die ene waarbij je nooit glimlachte, maar die je tegelijkertijd nooit van je leven kwijt wilde omdat geen enkele andere vrouw zo het beste uit jou wist te halen. Dark Souls is een bitch... maar wat voor één!

Intimiderend

Wie niet van een uitdaging houdt, of z'n games voornamelijk speelt ter ontspanning, mag dus nu doorbladeren naar de volgende review. Deze third-person action-adventure - waar ook een flinke eetlepel RPG doorheen is geroerd - is namelijk zonder twijfel de moeilijkste game van zijn generatie.

Je speelt een anonieme, ondode banneling, die zichzelf weet te bevrijden uit een demonische gevangenis, en er vervolgens opuit trekt om z'n menselijkheid terug te vinden én het land te bevrijden van een apocalyptische duisternis.

Het spreekwoord "makkelijker gezegd dan gedaan" is zelden zo van toepassing geweest: om het einde van Dark Souls te bereiken, moet de speler het opnemen tegen wellicht de meest intimiderende gruwelen die de gamingwereld ooit heeft ervaren. En jij? Jij bent een zielig, ondood mannetje in een onhandig harnas, dat na drie keer zwaaien met een zwaard van redelijk formaat weer op krachten moet komen. Nee, a Ryu Hayabusa or Kratos you are not. Veel succes.

Weetje • Weetje

De spelwereld van Dark Souls is drie (!) keer groter dan die van voorganger Demon's Souls. En die was al gigantisch!

Weetje • Weetje

De URL van de officiële website van Dark Souls, luidt: http://www.preparetodie.com. Hoe komen ze erop.

Moederziel alleen

Gelukkig bevatten verslagen vijanden en geheime plekjes soms betere wapens, magische drankjes en uitrusting, waardoor je jezelf langzaam kunt opbouwen van 'nutteloze loser' naar 'loser met een zilveren harnas en gigantische bijl met vlammende shit'. Daarnaast zorgt het RPG-systeem ervoor dat de speler elk denkbaar persoonlijk element kan 'opwaarderen'. Van brute kracht en intelligentie, tot loopsnelheid en talent voor magische spreuken; alles kan beetje bij beetje gelevelled worden met de zielen die de speler ontvangt bij het verslaan van vijanden.

> **"Dark Souls is een bitch... maar wat voor één!"**

Er is echter één probleem: als je doodgaat, verlies je al je zielen. En doodgaan gebeurt vááK. Je kunt de verloren zielen soms terugkrijgen door naar de plek te gaan waar je vermoord werd, maar meestal haal je dat niet eens en dan ben je de zielen voorgoed kwijt. Wie dus een uurtje zonder te sterven voortgang heeft weten te boeken, maar vervolgens alsnog de pijp uitgaat voordat er



gesaved had kunnen worden (wat óók vaak gebeurt) is soms honderden zielen kwijt. Hoe dat voelt? Alsof je net contant je maandloon uitbetaald hebt gekregen en je vervolgens tien meter voor de bank beroofd wordt.

Weetje • Weetje

De game bevat een subtiel online-elementje waarmee het singleplayer-avontuur verrijkt wordt met de aanwezigheid, gevechten én ondersteunende berichtjes van andere online Dark Souls-spelers.

Doorzetten!

Ik zei het al: Dark Souls haat je. En het continu verliezen van verzamelde zielen is nog maar het begin. Een trap oplopen en verrast worden door een gigantisch rollend rotsblok, is ook gemeen. Vanuit het niets het water ingetrokken worden door geesten, is ontmoedigend. Het tegenkomen van helse ridders die je in luttele seconden in mootjes hakken, om vervolgens te beseffen dat het niet eens bazen waren maar 'gewone vijanden', is pijnlijk. Tegen eindbazen moeten vechten waar de Balrog uit Lord of the Rings een schoothondje bij lijkt, is angstaanjagend.

Wie na een half uurtje Dark Souls nog steeds de controller vastheeft, zal snel leren dat niks aan het toeval overgelaten kan en mag worden, en dat voorzichtigheid en doorzettingsvermogen haast net zo belangrijk zijn als water en zuurstof.

Respect

De kracht van de game ligt in het ontzag wat de speler continu voelt. Dark Souls roept een zeldzaam soort oerangst op waardoor je haast niet eens een hoek om durft te lopen, omdat je weet dat er iets zal staan waar je van in je middeleeuwse luier gaat schijten.

Het gevoel van hulpeloosheid en nietigheid dat je keer op keer bekruipt als je oog in oog staat met een baas zoals een draak-spin-krab-ding ter grootte van een huis, is te immens voor woorden.

Des te euforischer is dat gevoel van trots, opluchting en blijdschap wanneer je na talloze pogingen een werkende strategie hebt ontwikkeld en zo'n monster hebt weten te verslaan. Werkelijk onbeschrijfelijk, en hoogstens te vergelijken met een geslaagde versierpartij van het lekkerste meisje van de school.

Elke verslagen vijand is een overwinning, en elk nieuw stukje grond dat ontdekt wordt, is een openbaring. Dark Souls dwingt je zijn wereld en regels te leren en te respecteren, en hoe meer je dat doet, hoe beter je erin wordt en hoe toffer je jezelf vindt.

Geloof vinden

Maar niet al het plezier in deze game komt voort uit het balanceren op dat gevaarlijke maar bevredigende koordje tussen pijn en genot. Een groot deel van het plezier dat de speler ervaart, komt voort uit de bijna kunstzinnige wereld die je wordt voorgeschoteld.

De wereld van Dark Souls is gevuld met de mooiste fantasievolle locaties die je maar kunt bedenken. Van gigantische kastelen op majestueuze bergtoppen tot onheilspellende grotten die blauw kleuren van licht dat via het water weerkaatst; het is een wereld waar je in wilt geloven. Een prachtig land waar je echt in zou willen rondlopen... ware het niet dat er achter elke boom en deur een gruwel schuilt.

Dus ja, terwijl de rest van de wereld ongeduldig zit te wachten op het nieuwste deel van The Elder Scrolls, beleef ik al de beste en meest intense avonturen in Dark Souls. Skyrim? Ha, that shit's gonna be for pussies.

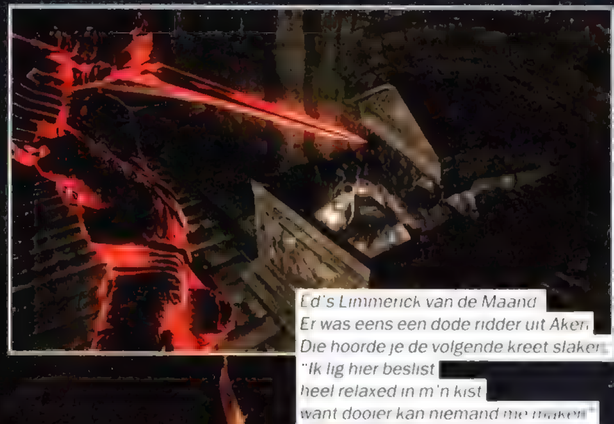


SOULS, SPIRITS... WHATEVER

Dark Souls is dus het vervolg op de vorig jaar uitgekomen PS3-exclusieve titel Demon's Souls.

Ontwikkelaar From Software claimt dat de game geen vervolg is, en hoogstens gezien kan worden als een 'spirituele opvolger', maar dat is natuurlijk bullshit. In beide games wordt een magisch land verkend, gaat de speler gemiddeld drie keer per minuut dood, en moeten er zielen worden verzameld.

De reden voor die uitspraak was dus het feit dat dit deel ook zal uitkomen op de Xbox 360. Maar, wacht even: 'spirituele opvolger', zielen... Ah, From Software, stelletje grappenmakers!





SCORE 91

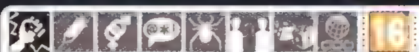
Slechts weinigen zullen van Dark Souls gaan houden, daar is de game te onvergefelijk en sadistisch voor. Alleen wie op gamegebied ouderwets masochistisch is ingesteld, zal met volle teugen genieten van een duivelse game die het woord 'uitdaging' herdefinieert.

SAMUEL



Na zo'n 35 à 40 uur spelen had ik het einde nog steeds niet bereikt. Sterker nog, ik was waarschijnlijk nog niet eens halverwege.

75+ UREN



BASICS

ACTION ADVENTURE
FROM SOFTWARE / NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW

Cloud Computing
binnen handbereik



Vind onze brochure
in deze nieuwsbrief






Voor meer informatie:
www.ovh.nl
of 078 614 45 92

Wereldleider op hostingsgebied
Private Cloud | Dedicated Servers | VPS | Hosting | Domeinnamen | E-mails






Kijk onze Wesley daar nou staan. Zouden de geruchten dan toch kloppen dat hij geld aan EA heeft betaald om 'm wat groter af te beelden in de game? Misschien koopt ie in FIFA 13 dan wel een volle bos met haar.

Voor JJ was FIFA 11 bijna perfect. En dat is altijd tricky omdat developers nooit twee keer precies dezelfde game maken. Men verandert altijd wel wat...

Zoals ik al had verwacht (en misschien wel vreesde) is FIFA 12 veranderd ten opzichte van z'n voorganger, een verandering die door de hardcore footiefan heel anders zal worden ervaren dan door de casual voetballiefhebber.
Maar eerst wil ik effe duidelijk hebben dat FIFA 12 voor tachtig procent echt een verbeterde versie is van deel 11. Animaties zijn veel soepeler, dribbelen gaat beter dan ooit dankzij de mogelijkheid om kort te draaien met de analoge stick en de nieuwe impact-engine zorgt ervoor dat botsingen voortaan een realistischer gevolg hebben.
Hierdoor is FIFA 12 veel minder voorspelbaar dan voorheen. Klutsballen, keepers die botsen op verdedigers, het is nu all in the game. En ik geniet daarvan.

Verdedigen

Maar er is een ding veranderd dat de meningen kan en zal verdelen: het nieuwe verdedigen. Voorheen deed je dat met de blauwe knop en haalde je een mannetje erbij met de rode knop. Passeren was lastig, je kreeg als verdediger altijd wel een paar kansen. Die kansen zijn nu weg. Alles draait om de rode knop terwijl je met de analoge stick in de ruimte meeloopt met de verdediger. Op rood drukken is happen, en dat kun je één keer doen. Mis je, dan ben je de klos.

"FIFA 12 is veel minder voorspelbaar dan voorheen."

Hardcore

Hardcore gamer "Fuck, wat is dit wennen. Je moet echt timen waar je vroeger gewoon tegen de tegenstander aan kon lopen. En hap je iets te vroeg of te laat dan is de aanvaller weg of krijg je een vrije trap tegen. En omdat de A.I. van FIFA 12 sterker is dan ooit, kan je keeper heel wat ballen rapen. Maar het is niet zo dat het niet kan. Dit is realisme. In het echt moet een verdediger ook het goede moment kiezen om in te grijpen. Timing is immers wat de goede van de slechte verdediger onderscheidt. En ik wil het kunnen, vooral omdat ik weet dat als ik het kan, ik niet meer door mazzelballen verlies van n00bs.
FIFA 12 brengt gameplay waar je net als NBA 2K tijd in moet stoppen om het te masteren. Zo heb ik mijn sportgames graag. Heerlijke uitdaging dus dat FIFA 12."

Casual

Casual gamer "Wat is dit? Die Messi loopt steeds door mijn verdediging heen. Ik heb alleen maar houten klazen staan! Ik snap niks van dat happen, kleun alleen maar mis. En ik zit toch echt al een uur te spelen. Bij FIFA 11 was ik ook niet de man, maar ik hield de tegenstander wel tegen met wat gebeuk en geschop. Maar dit? Ik raak geen bal zo.
Weet je, fuck het ook maar met die game, veel te moeilijk. Ik wil gewoon lekker af en toe een balletje trappen, niet moeten oefenen..."


Die Totti schijnt legendarisch dom te zijn. Een journalist vroeg 'm ooit naar de zwaarste jaren uit z'n leven. Zei hij: 'dat waren de drie jaren dat ik in de eerste klas van de basisschool zat.' En toen ze 'm vroegen naar de strijd tussen de VS en Irak, durfde hij geen voorspelling te doen, want er kon er zich maar één plaatsen voor het WK.

Dilemma

Zie hier het dilemma. Het nieuwe verdedigen maakt FIFA 12 stukken realistischer, maar ook lastiger om te masteren. Een opmerkelijke ontwikkeling ook, gezien het feit dat EA nu juist wil dat iedereen voetbal speelt.
Ik ben bereid te oefenen, maar casual gamers zullen schrikken. Iets zegt mij dan ook dat dit verdedigen snel getweaked wordt. Want het is vrij rigide zo. Niet slecht, maar onverbiddelijk.

Weetje • Weetje
Eindelijk is de PC-versie identiek aan de console-versie.

Weetje • Weetje
Oranje is nummer 1 op de FIFA ranking maar heeft in FIFA 12 4.5 sterren tegen Spanje 5. Met dank aan onze verdediging van 77.


Die Crough is zo dun dat ie nooit als laatste in het spelersbad mag. Als ze de stop eruit trekken, kan ie zomaar in het afvoerputje verdwijnen.

REVIEW | XBOX 360 | PS3 | PSP | DS | 3DS | Wii | PC | iOS

SCORE 90
De hardcore footiefan zal smullen van FIFA 12. Het nieuwe verdedigen gaat minder bedreven gamers echter problemen opleveren. Voor mij is het smullen dus, en voor de meeste van jullie vermoedelijk ook.
J.J.



Speelbaar tot aan volgende FIFA die ongetwijfeld over precies een jaar verschijnt. Een van de weinige zekerheden in het leven.

2920 UREN



BASICS
FOOTIE
EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
1-20 SPELERS
OUT NOW



DELA
voor elkaar

DOWNLOAD DE GRATIS APP!

BEN JIJ EEN WINNAAR?

Doe mee met Metro Photo Challenge met je beste foto's. De categorieën zijn: Omgeving, Familie, Mijn Mooiste Momenten en Creatie (bewerking toegestaan). De hoofdprijs is een reis naar één van de Metro steden én publicatie van jouw foto in alle Metro edities wereldwijd. Voor deze 5e challenge is het ook mogelijk om geld te verdienen met jouw foto's.

Schrijf je in en doe mee op **metrophotochallenge.com**
Of registreer je via de gratis app, verkrijgbaar in de App Store en Android Market

metro

www.metronieuws.nl

Er zijn dingen die alleen het grootste dagblad ter wereld kan doen.

ICO / SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION

GOLD AWARD



Er zijn maar weinig games die Jeroen emotioneren, maar wij weten nog heel goed (niet verder vertellen) dat hij destijds bij het spelen van Ico en Shadow of The Colossus moeite had de waterlanders in bedwang te houden.

Natuurlijk heb ik deze keer mijn tranen in kunnen houden tijdens het spelen van deze klassiekers. Ik weet immers hoe beide games verlopen. Maar voor mij als veteraan was het wel een heerlijk gevoel om weer terug te keren naar de werelden van Ico en Shadow of the Colossus.

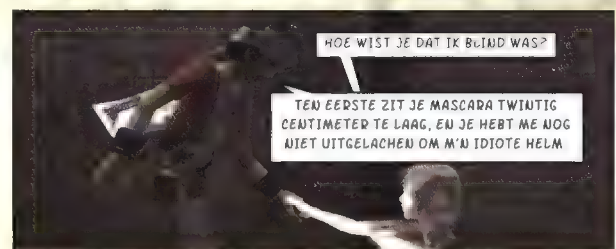
Oldskool

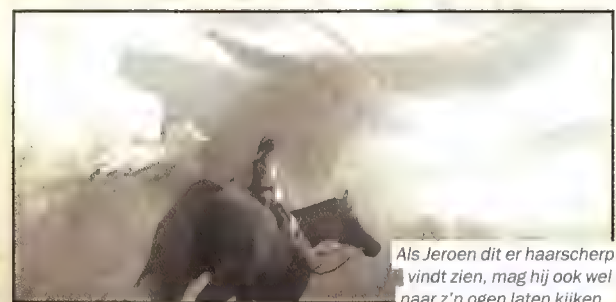
Het zou zomaar kunnen dat je, wanneer je bent opgegroeid met de PS3 en Xbox 360, deze twee juweeltjes gemist hebt. Ico stamt namelijk al uit 2002, en ook Shadow of the Colossus is al meer dan vijf jaar oud. Daarbij worden beide games beschouwd als fijnproeversmateriaal, dus misschien durfde je het destijds niet aan. Welnu, je krijgt een nieuwe kans om in de wereld van Ico en SotC te duiken, en ditmaal in HD. Sony heeft de game een nieuw likje verf gegeven waardoor alles er haarscherp uitziet en voor iedereen met een 3D-tv bestaat er zelfs de mogelijkheid om de boel in stereoscopisch 3D te spelen.

Men heeft de gehele game verder intact gelaten, dus het is weer ouderwets genieten van het avontuur met Yorda in Ico en de zoektocht naar Colossi in SotC.

Weetje • Weetje

Shadow of the Colossus heette in de conceptfase nog NICO, wat meteen de discussie opende dat dit het vervolg op Ico zou zijn.





Als Jeroen dit er haarscherp uit vindt zien, mag hij ook wel eens naar z'n ogen laten kijken...

Zakdoeken

Vermoedelijk is het voor velen wel weer even wennen aan de oldskool feel van de controls. Dat merkte ik vooral toen ik het kereltje in SotC de eerste Colossus op wilde sturen. Het klauteren verliep dramatisch en ik dacht gelijk aan het gemak waarmee ik met Drake in Uncharted diverse gebouwen beklom, of de vanzelfsprekendheid waarmee ik met Ezio over de daken sprintte. Tja, het is toch een beetje teruggaan in de tijd. Ergens op klimmen vraagt om extra, tegenwoordig nutteloze, drukken op dezelfde knop. Een aanval, in dit geval in SotC, vergt ook weer twee drukken op de knop. Niets gaat 'als vanzelf'; je moet weer leren spelen en vooral vergeten wat die andere, modernere, games momenteel doen.

Kun je je daarbij neerleggen dan liggen er twee schitterende avonturen op je te wachten die bol staan van de thematiek en emotie. Games die je laten voelen, die je raken in je hart. Iets wat bij de modernere spellen zelden meer voorkomt. Haal die zakdoeken voor de zekerheid toch maar even uit de kast.

THE LAST GUARDIAN

Je zou misschien denken dat The Last Guardian een vervolg is op Ico en Shadow of the Colossus, maar dat is niet zo, al zijn er absoluut overeenkomsten in stijl en thematiek. The Last Guardian heeft zijn bestaan zeker ook te danken aan Shadow of the Colossus. De studiobaas wilde meer interactie zien tussen het hoofdpersonage van SotC en zijn paard. Daar is de studio dan ook mee aan de slag gegaan en het resultaat kunnen we in de loop van volgend jaar bekijken.



> "Games die je raken in je hart."

SCORE 90

Twee van de fraaiste games ooit gemaakt, samen op één schijfje! Het kan haast niet mooier. Toch wel, want het is in HD en ziet er dus haarscherp uit. Sowieso verplichte kost voor iedereen die deze games nooit gespeeld heeft!

JEROEN



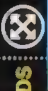
Als je een beetje doorspeelt, kun je beide games samen binnen de tien uur uitspelen.

10 UREN



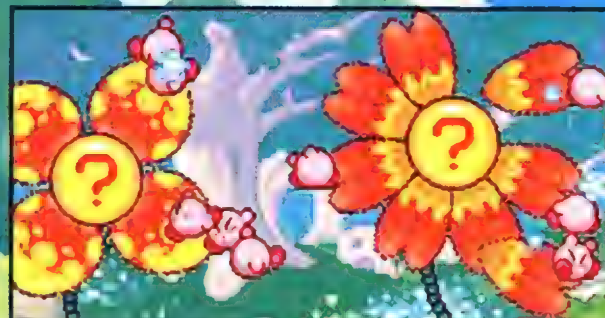
BASICS

ADVENTURE
SCEE JAPAN STUDIO / SCEB
1 SPELER
OUT NOW

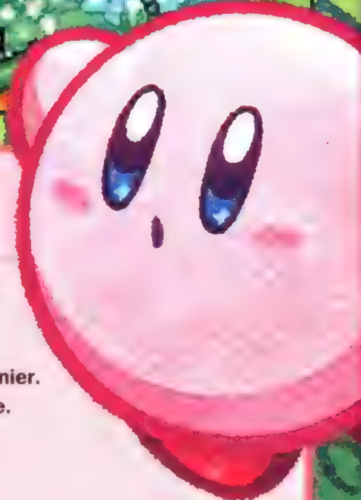


KIRBY MASS ATTACK

Jurjen is bijzonder gecharmeerd van Kirby's nieuwste avontuur, waarin je met maar liefst tien Kirby's tegelijk op avontuur gaat. Als eerbetoon aan dit geweldige idee, vertelt hij er alles over in maar liefst tien keer een top 10.



Als je heel veel weet van Kirby en z'n soortgenoten, kun je afstuderen als Kirbioloog.



01 10 DINGEN DIE JE MOET WETEN OVER MASS ATTACK

1. Het hele spel wordt met het touchscreen bestuurd.
2. Je bestuurt een groepje van een tot tien Kirby's tegelijk.
3. Hoe meer Kirby's, hoe meer je kunt doen en openen.
4. Je kunt fruit pakken om de fruitmeter te vullen.
5. Als de fruitmeter vol is, krijg je een extra Kirby.
6. Als een Kirby een optater krijgt, wordt hij blauw.
7. Gooi blauwe Kirby's door hoepels om ze roze te maken.
8. Een getroffen blauwe Kirby wordt een engeltje.
9. Gooi snel Kirby's om een engeltje te redden.
10. Hou je Kirby-leger zo goed mogelijk in leven.

02 10 DINGEN DIE GEWOON COOL ZIJN AAN KIRBY

1. Hij is roze en loopt vaak naakt - op z'n rode schoentjes na.
2. Kirby houdt van kinky verkleedpartijtjes.
3. Hij kan in sommige spellen ook in Link veranderen.
4. Qua persoonlijkheid verslaat hij elke ridder en ruimtemarinier.
5. Qua zuigkracht verslaat hij elke stofzuiger en pornoactrice.
6. Zijn spellen zijn óf heel voorspelbaar óf heel origineel.
7. De eerste eindbaas is altijd een boom.
8. Hij heeft een eigen tekenfilmserie die best wel cool is.
9. Vrouwen zeggen vaak 'aaahhh' als ze hem zien.
10. Je kunt een Kirby-pop winnen in Zelda: Link's Awakening.

03 10 FEELGOODMOMENTEN IN KIRBY MASS ATTACK

1. De eerste keer dat je tien gezonde Kirby's hebt gespaard.
2. Schakelaars omzetten met het gewicht van je Kirby's.
3. Een naar de hemel zwevend Kirby-engeltje redden.
4. Vijanden met een Kirby-lawine verpletteren.
5. Het kraken van een lastige weegschaalpuzzel.
6. De trots na een écht moeilijk eindbaasgevecht.
7. Een lolly pakken om tien powered-up Kirby's te krijgen.
8. Meefluiten met de bekende en nieuwe melodietjes.
9. Een bom snel genoeg naar een blokkade rammen.
10. Gestaag vorderen in een level met flinke tegenwind.



Een tsunami aan Kirby's. Over tsunami's gesproken: vroeg in Japan iemand tijdens de ramp, 'is er hier een ziekenhuis in de buurt?' Zei een ander, 'misschien over een paar minuten'.

04 10 MANIEREN OM HET SPEL TE BESTUREN

1. De Kirby's lopen naar het punt wat je aanraakt.
2. Je kunt dubbeltikken om ze te laten rennen.
3. Trek vanaf je Kirby's een lijn om ze erlangs te laten bewegen.
4. Tik tegen een vijand om je Kirby's er op af te sturen.
5. Tik bij je vijand vandaan om zijn aanval te ontwijken.
6. Je kunt met de stylus zwiepen om Kirby's te gooien.
7. Gooi je Kirby's snel tegen blokken om ze te verschuiven.
8. Tik op kanonnen om ermee te vuren.
9. Tik op gevangen Kirby's om ze te bevrijden.
10. Tik razendsnel in beeld om een krachtmeting te winnen.

05 10 SPELLEN WAAR KIRBY MASS ATTACK AAN DOET DENKEN

1. Pikmin, schattige poppetjes op beesten gooien.
2. Hydroventure, je groep splitsen en langs verschillende paden sturen.
3. Canvas Curse, Kirby's langs getrokken lijnen bewegen.
4. Galaga, vliegende belagers uit de lucht knallen.
5. Donkey Kong Country, poppetjes uit draaiende kanonnen schieten.
6. Super Mario World, lay-out van de hubs en levels.
7. Zelda Four Swords, een held die wordt gesplitst in meer helden.
8. Starfy, sommige nieuwe vijanden lijken uit dit spel gejat.
9. LocoRoco, groepjes blije ballen door platformlevels loodsen.
10. Mass Effect, eh, want de titel lijkt erop?



06 10 DINGEN DIE TOCH WEL JAMMER ZIJN AAN MASS ATTACK

1. Touchscreen besturing only? Een DS heeft toch knoppen?
2. Graphics zijn sinds de NES-tijd niet veel veranderd.
3. Geen transformaties, boehoe!
4. Kirby zuigt niet, boehoe!
5. Gameplay ontaardt nogal eens in hectische Kirby-werperij.
6. Sommige medailles zijn frustrerend lastig om te halen.
7. Linkshandige spelers bedekken de actie met de stylushand.
8. Iets te veel herhaling in spelsituaties.
9. De helft van de minigames is je tijd niet waard.
10. De DS had je al aan je broertje gegeven.

07 10 REDENEN OM DIT SPEL TE HALEN

1. Met tien Kirby's vijanden in elkaar beuken, dat lijkt je wel wat.
2. Kirby op een handheld? Altijd goed.
3. Je bent spuugziek van het generieke shooter-geweld.
4. Je hebt slechts één hand (meer heb je niet nodig).
5. Als je alles wilt halen, ben je hier zeker twintig uur zoet mee.
6. Dedicated handheld gamen beats die mobile-shit.
7. Canvas Curse is nog steeds je favoriete Kirby op de DS.
8. Leuk cadeautje voor je vriendin (wordt er toch nog gezogen).
9. Je hebt nog geen 3DS en zoekt een leuk, origineel spel voor je DS.
10. Je hebt wel een 3DS en zoekt een leuk, origineel spel voor dat ding.

08 DE 10 ORIGINEELSTE KIRBY-SPELLEN

1. Kirby's Dream Land, het origineel is het origineelst, natuurlijk.
2. Kirby's Adventure, debuut van de kopieervaardigheid.
3. Kirby's Dream Course, geweldig minigolfspel.
4. Kirby's Canvas Curse, bloedgeil touch-en-rol-spel.
5. Kirby Mass Attack, platformen met tien Kirby's tegelijk.
6. Kirby's Tilt 'n Tumble, Nintendo's eerste bewegingsgestuurde spel.
7. Kirby's Avalanche, Kirby-variant op Tetris en Puyo Puyo.
8. Kirby's Pinball Land, erg tof en uitgebreid flipperspel.
9. Kirby's Epic Yarn, vormgegeven met lappen en draden.
10. Kirby 64, introduceert de optie om vaardigheden te mixen.

09 10 DINGEN DIE JE AAN HET SPELEN HOUDEN

1. Onorthodoxe spelopzet houdt je bij de les.
2. Een tikje uitdagender dan je van Kirby verwacht.
3. Heel veel, soms lastig te bereiken geheime ruimten.
4. Je kunt in elk level proberen alle medailles te pakken.
5. Voor toegang tot wereld 5 móet je dingen verzamelen.
6. Extra flipperspelletje, inclusief eindbazen.
7. Extra: geinig, op timing gebaseerd mini-RPG-tje.
8. Andere extra: Strato Patrol EOS, coole top-down shmup.
9. Elk level wordt beoordeeld met brons, zilver of goud.
10. Er zijn 35 Awards (een soort achievements) te scoren.



Ik kocht laatst bij de groenteman een rode biet, maar die was over datum en bijna roze geworden. Grapte ik: 'zeker een kirbietje'. Nou, je begrijpt, de hele groentezaak lag plat!

10 10 DINGEN DIE JE MISSCHIEN NOG NIET WIST OVER KIRBY

1. Kirby was oorspronkelijk wit van kleur.
2. Miyamoto wilde 'm geel maken, voordat hij roze werd.
3. Kirby heette oorspronkelijk Popopo.
4. De naam Kirby is gebaseerd op de stofzuigers van de Kirby Company.
5. Óf Kirby's naam is gebaseerd op Nintendo's advocaat John Kirby.
6. Kirby-maker Sakurai weet zelf niet meer waar de naam vandaan kwam.
7. Nintendo-directeur Iwata werkte vroeger bij HAL aan Kirby-spellen.
8. Kirby verscheen samen met Mario in een educatieve video.
9. Kirby maakt deel uit van een ras dat Kirbys wordt genoemd.
10. Je kunt op je Wii een kanaal met gratis Kirby-films downloaden.

SCORE 82

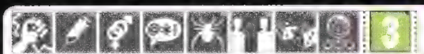
Met je stylus de tien Kirby's door 't beeld laten wandelen en rennen, ze met zwiepers naar vijanden werpen, het is een manier van spelen waar je blij van wordt. Omdat Mass Attack ook wat groter en uitdagender is dan je van een Kirby-spel verwacht, kan ik het iedereen aanraden.

JURJEN



Een keer uitspelen kost je acht uur. Wil je alles eruit halen wat erin zit, dan moet je op minstens twintig uur rekenen.

8+ UREN



BASICS

PLATFORMER
HAL LABORATORY / NINTENDO
1 SPELER
28 OKTOBER 2011

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

DIE GAST IS EEN HELD! IK HEB LAATST NOG EEN BOEK OVER 'M GELEZEN!

O JA, WELK BOEK DAN?

BEROEMDE MYTHEN EN ZAGEN

REVIEW

PC PS3 XBOX 360

Na zijn intensieve training als Space Marine was Wouter zo afgepeigerd dat hij geen puf meer had om de daadwerkelijke game te reviewen. Jan, een groot Warhammer-fan (waar is die jongen geen fan van?) sprong maar al te graag bij.



Dikke fun met het 'geef 'm van jetjepack'.

Ontwikkelaar Relic Entertainment heb ik hoog zitten. De studio is vooral bekend van haar strategiespellen Company of Heroes, Warhammer 40.000: Dawn of War I en II, voor gamers die al wat langer meelopen, Homeworld I en II, de beste gameserie die de Canadezen ooit maakten.
Na hun vele RTS-games wagen de makers zich nu aan een heel ander genre, maar nog altijd in het universum waar ze al sinds 2004 aan verslingerd zijn. Van de RTS naar een third-person shooter met melee combat waarin bloederige shootouts en het doorzagen van vijanden centraal staan... Ik ben benieuwd.

Orc, Orc, Orc...

Je speelt Captain Titus, een Ultramarine (de elite van de Space Marines). Titus wordt met een paar sidekicks, die over een prima functionerende A.I. beschikken, naar een ietwat inspiratieloos vormgegeven industriële planeet gestuurd om Orcs in de pan te hakken. Al snel kom je erachter dat er veel meer aan de hand is, maar de plottwisten zijn voorspelbaar en zie je eigenlijk al van kilometers aankomen.
Fans van het Warhammer universum zullen de verschillende rassen en personages in de game als een feest van herkenning ervaren, nieuwkomers zullen een brute shooter voorgeschoteld krijgen vol keiharde actie.

> **"Golf na golf na golf na golf vijanden afknallen of neerhakken."**

Bloedpap

Space Marine doet één ding heel goed. Lompe, harde actie neerzetten waarbij je enerzijds met een keur aan wapens vanuit derde persoon schiet, en anderzijds met je chainsword van heel dichtbij vijanden doormidden zaagt, hetgeen gepaard gaat met liters rondspuitend bloed (oké, dat zijn misschien wel twee dingen). Dat schieten en zagen is zo leuk en verslavend dat je deze game eigenlijk in een ruk uitspeelt.
Hoe bruter je moordt, hoe sneller je je Fury meter voltankt. Is deze helemaal gevuld, dan kun je speciale moves loslaten: je wordt dan eventjes nog sterker en kunt grote groepen vijanden ineens uitschakelen. Later krijg je eveneens de beschikking over een enorme bijl en hamer en ook daarmee is het heerlijk klappen uitdelen, met veel bloedpap en gestampte Orcs als resultaat.

Dikke grijns

Tegelijkertijd blijft Space Marine een beetje steken in de uitvoering. Afgezien van wat nieuwe wapens en gadgets (een jetpack waarmee je vanuit de lucht op je vijanden mag neerbeuken, bijvoorbeeld), doe je de hele tijd hetzelfde: golf na golf na golf na golf vijanden afknallen of neerhakken.
De levelbosses hadden ook wel wat meer inspiratie kunnen gebruiken, en eigenlijk geldt dat voor het hele spel. Het is dan ook jammer dat de oorspronkelijke RPG-elementen geschrapt zijn.
Ik heb me er kostelijk mee vermaakt, maar Space Marine mist net dat beetje extra voor de niet-kenners van het universum en toch ook wel als spel op zich. Tegelijkertijd loopt iedereen die dit speelt, uiteindelijk met een hele dikke grijns weg.

Weetje • Weetje

De stem van Captain Titus wordt in Space Marine gedaan door acteur Mark Strong, bekend als bad guy uit de films Kick-Ass, Robin Hood en Sherlock Holmes. Zijn voice-acting is... eh... sterk.

FOUR PLAYER CO-OP

De Co-op mode genaamd Exterminatus (duidelijk geïnspireerd op de Horde mode uit Gears of War 2) was nog niet uit op moment van schrijven. Deze komt als gratis DLC beschikbaar en zou rond de tijd dat je dit leest op je digitale deur moeten kloppen.



SCORE 75

Warhammer 40K: Space Marine is een heerlijk lompe, keiharde, bloederige maar tegelijkertijd eentonige en oppervlakkige third-person action game geworden die je in één rauwe ruk wilt uitspelen. Warhammer-fans van het eerste uur mogen een half puntje bij de score optellen.

JAN



Na negen uur heb je de singleplayer wel uitgespeeld. Daar komen de multiplayer en co-op fun natuurlijk nog bij.

9+ UREN



BASICS

ACTIE / SHOOTER
RELIC / THQ
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

MEDION® raadt Windows® 7 aan.

MEDION®
www.medion.nl

TOPPRESTATIES BELEVEN

Gaming PC MEDION® ERAZER® X5321 D



Authentieke Windows® 7 Home Premium



Intel® Core™ i7-2600K processor de 2e generatie – Zichtbaar slimme prestatiekracht op zijn best
(3,4 GHz, 8 MB Intel® Smart Cache, met Intel® Turbo Boost Technologie 2.0, Intel® Hyper-threading technology)



NVIDIA® GeForce® GTX570 grafische kaart met 1280 MB DDR5 geheugen,
1 x DVI-I/1 x HDMI (ondersteunt HDCP) en 1x DVI naar D-Sub VGA-adapter

64 GB SSD (Solid-State-Drive)

12 GB DDR3-SDRAM werkgeheugen

2 TB (2000 GB) harde schijf

2 x hot-swappable wisselframe voor harde schijf

Blu-ray Lezer/Multistandaard Dual Layer DVD-/CD brander

voor **1299,-**

Nu bij PARADIGIT computers
zorgeloos genieten
www.paradigit.nl
Voor verkoopinformatie: 0900 – 0520 (0,15 eur p/m)

REVIEW · PC · PS3 · XBOX 360

GOLD AWARD

RAGE

Daar zat Samuel dan, drie dagen lang in hartje Londen, het mooiste stukje van heel Groot-Brittannië. Maar veel cultuur heeft hij niet kunnen opsnuiven, want meneer heeft zoveel zitten 'ragen' dat hij vanachter de console moest worden weggetrokken om op tijd het vliegtuig terug te halen.

RAGE is de nieuwste game van id Software, een naam die gelijk een vrachtwagenlading aan verwachtingen met zich meebrengt.
Zoals je elders in deze PU kunt lezen, is id de kleinste niet. Integendeel, het zijn de makers van DOOM en Quake en eigenlijk zelfs van het hele first-person shootergenre. Niet alleen komt die studio nu dus met een nieuwe game, maar ze geven het ook een vergelijkbare korte, iconische naam. Gedurfd: bijna alsof ze willen dat mensen hoge verwachtingen hebben van dit 'comeback-product'.

Shooter & racer

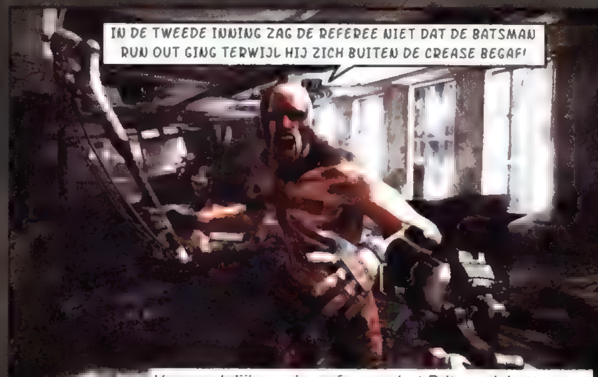
Jij bent de enige overlevende van een speciaal project dat bedoeld was om de Aarde te 'herbouwen' nadat een meteoriet het aardoppervlak transformeerde tot één grote, dorre zandbak.
De Aarde en wat er van de bevolking is overgebleven, zijn dus compleet veranderd en jij moet je weg zien te vinden in een wereld waar slechts de wet van de kogel en de geur van verbrand rubber gerespecteerd worden.
Voor degenen die het nog niet wisten: RAGE is in de kern een echte FPS maar daarnaast ook deels een racer. Nu is het waar dat de meeste games die twee soorten gameplay proberen te combineren er zelden iets van bakken, maar deze combinatie van FPS-actie, racen en zelfs lichte RPG-elementen is niet alleen uiterst ambitieus én gedurfd... maar ook he-le-maal geslaagd!

Boosten & knallen

De wereld van RAGE is letterlijk en figuurlijk een sandbox, waarin de speler drie hubs (nederzettingen) heeft waar missies (de FPS-levels, het 'hart' van de game) en races gevonden kunnen worden. De missies bestaan meestal uit het lokaliseren van bandieten, en vervolgens het vinden van een belangrijk object of het simpelweg elimineren van all of them bastards.
De races kun je winnen door de snelste tijden neer te zetten, eerste te worden of de meeste punten te verdienen door o.a. je tegenstanders naar de filistij-



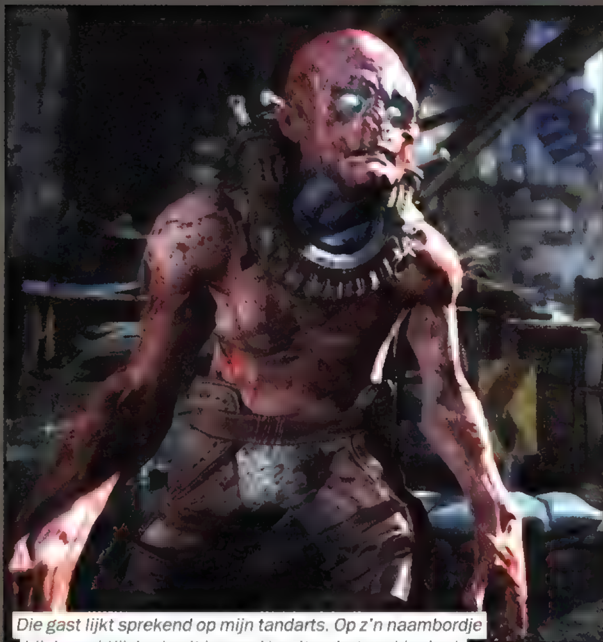
Omdat hun club twaalf plaatsen hoger stond dan vorig jaar op hetzelfde moment, waren de Feyenoord supporters natuurlijk razend. Vorige week vielen er zelfs gewonden toen ze van hun baas zomaar een forse loonsverhoging kregen.



Vermoedelijk een boze fan van het Britse cricketteam...

TOT DE DOOD... TOCH?

Mijn schrik was groot toen ik in het lijstje RAGE-multiplayermodi géén deathmatch aantrof. De reden? Joost mag het weten, al was het wel vanaf moment één duidelijk dat id met dit spel voor de singleplayer-ervaring is gegaan.
Maar maak je geen zorgen: de multiplayer die er is, is meer dan substantieel. Sterker nog, het co-op gedeelte, Legends of the Wasteland, bevat negen exclusieve missies die het achtergrondverhaal verder uit de doeken doen.
De competitieve multiplayer, Road Rage, is helemaal gericht op het racen. Nou zal dit voor sommigen wellicht een teleurstelling zijn, maar denk Mario Kart in een post-apocalyptische setting en je zult begrijpen waarom ik me kostelijk heb vermaakt.
Saillant detail: ondergetekende heeft met Road Rage de Italiaanse en Franse pers alle hoeken van de kamer laten zien. PU represent, bitches!



Die gast lijkt sprekend op mijn tandarts. Op z'n naambordje bij de praktijk had ooit iemand 'mu'tandarts geklıederd.

nen te knallen met raketten. Met de gewonnen punten kun je jouw buggies upgraden, wat het rondrijden van missie A naar B weer een stuk makkelijker en minder gevaarlijk maakt.

De races zijn oprecht héél tof: de besturing is strak en de actie is snel en arcadewaardig. Boosten, knallen, rammen: je kunt alles met die dingen. Ze zijn de "lijm" die de open wereld-gameplay bij elkaar houdt, en ze bieden de nodige luchtigheid en variatie aan de geruïneerde wereld waar je in zit.

Maar het zijn de missies, het daadwerkelijke schieten, wat RAGE zo verslavend maakt.

Drie-eenheid

Als een soort heilige drie-eenheid, zorgen de wapens, de A.I. en het leveldesign voor een onvergetelijk avontuur waarbij de intensiteit en de fun van het knallen voorop staat.

Het leveldesign is subliem, zowel qua detail en thematische variatie als qua route: de speler krijgt de illusie van schaal en vrijheid mee, terwijl hij eigenlijk een lineair pad bewandelt dat, alsof het een cirkel is, altijd weer netjes bij de ingang van het level eindigt, zonder dat je hoeft te backtracken.

De kunstmatige intelligentie van de uiterst tof vormgegeven vijanden houdt je continu op het puntje van je stoel: de Ghost-bandieten zullen op acrobatische wijze je schoten ontwijken, terwijl mutanten in groepen op je zullen afstormen. De Shrouded Clan zal je bestoken met granaten en radiografisch bestuurbare autootjes met dynamiet (jawel), en de high-tech Authority zal je juist besproeien met accuraat snipervuur en je op squad-achtige wijze zelfs proberen te flanken. Netjes.

One of a kind

Je eigen arsenaal aan wapens vormt echter de kers op de taart. Op geniale doch simpele wijze kun je met gevonden onderdelen o.a. speciale ammunitie maken voor al je wapens (shotgun, snipergun etc.) waardoor één wapen de variatie en vuurkracht krijgt van vier andere.

Staan er vijanden in het water? Schiet er een elektrische pijl in. Heeft een vijand een helm op? Vervang je kogels door 'Fat Mammas' voor een smerig headshot. Heerlijk!

RAGE verdient z'n Gold Award ook omdat er duidelijk veel liefde in is gestopt. Het is een prachtige, technisch hoogstaande game, die een mengelmoes aan stijlen en gameplay-elementen weet te vormen tot één product waarin alles op een of andere manier gewoon... klopt.

Er is werkelijk geen andere game die steampunk, cyberpunk, western, scifi, horror en industrial bij elkaar weet te gooien en er zoiets consistents én prachtigs uit weet te persen.

Goed gejat

Het gebrek aan een deathmatch modus – een onderdeel dat id nota bene zelf groot heeft gemaakt - is de meest opvallende 'fout' van de game (zie kader).

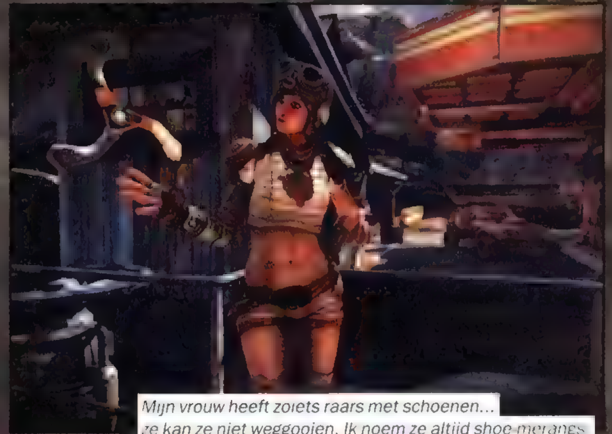
En, eerlijk is eerlijk, de game is allesbehalve origineel. Op een paar kleine dingen na (zoals de Mind Control Bolt, waarmee de speler een vijand kan overnemen en die kan laten ontploffen bij andere vijanden: hilarisch!) is er weinig dat we al niet eerder hebben gezien. Sterker nog, RAGE lijkt te genieten van de manier waarop het duidelijk gejat heeft van grote titels als Borderlands, Fallout 3, MotorStorm, BioShock en id's vorige wapenfeiten. Maar alles wat het gejat heeft, wordt minstens net zo goed uitgevoerd als in die games, en stiekem misschien wel beter.

Nee, revolutionair à la DOOM of Quake is RAGE niet; het is 'enkel de som van zijn delen'. Maar laten dat nou precies de tofste, mooiste en leukste delen zijn die ik in jaren in één som heb mogen zien! ✪

Weetje • Weetje

Id Software staat ook bekend om hun eigen engines, en RAGE is de eerste game die gebruik maakt van de krachtige id Tech 5-engine.

"RAGE combineert cyberpunk, steampunk, western, scifi en horror tot iets prachtigs."



Mijn vrouw heeft zoiets raars met schoenen... ze kan ze niet weggooien. Ik noem ze altijd shoe-merangs.



Snelwegschutters.

SCORE 93

De meest ambitieuze titel van id Software tot nu toe, heeft alle verwachtingen waargemaakt. De wereld van RAGE is groots, spannend, divers, gedetailleerd, prachtig én erg leuk! Het einde hint naar een vervolg, en dat stemt mij zeer gelukkig. I've got RAGE, baby!

SAMUEL



Het kostte me meer dan twintig uur om het einde te bereiken, waarbij ik nog lang niet alle extra missies en races had gedaan.

20+ UREN



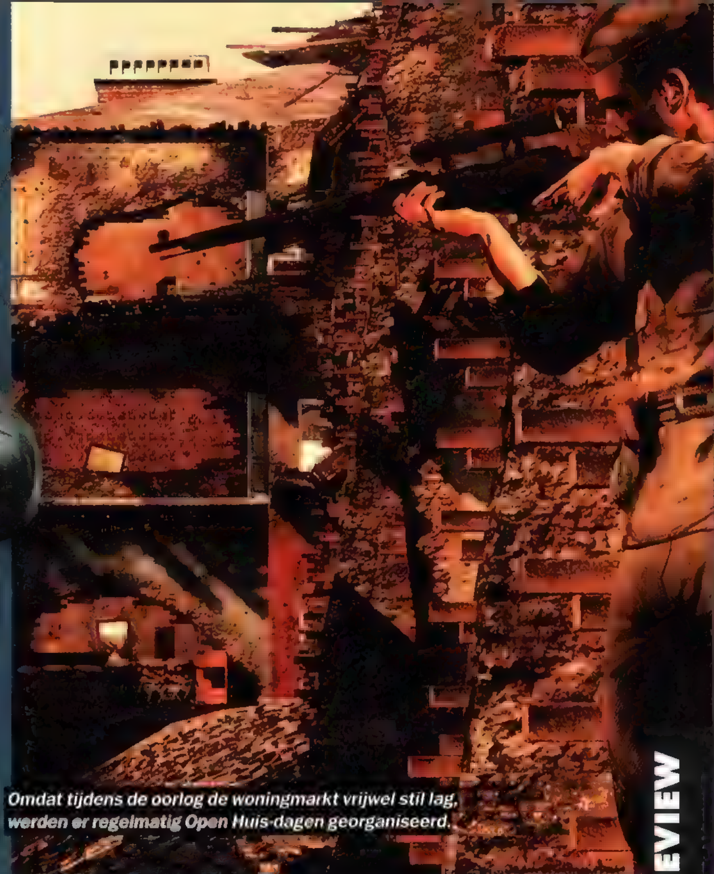
BASICS

FPS / RACE-SHOOTER
id SOFTWARE / BETHESDA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW


THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM

RED ORCHESTRA 2
HEROES OF STALINGRAD

In het tumult van Gears of War 3, Resistance 3, Battlefield 3 en Modern Warfare 3, komt ontwikkelaar Tripwire met het doodserieuze Red Orchestra 2. Commerciële zelfmoord? Misschien, maar Jan is er blij mee...



Omdat tijdens de oorlog de woningmarkt vrijwel stil lag, werden er regelmatig Open Huis-dagen georganiseerd.

Op de dag van release van Red Orchestra 2 werd er direct een dikke 'day one patch' gereleased, en ik kan je nu al vertellen dat er nog vele zullen volgen. Dat kun je slordig noemen, maar net als bij voorganger Red Orchestra: Ostfront 41-45 weet je dat de makers, met behulp van de hondstrouwe community, net zo lang doorgaan met patchen en aanvullen (nieuwe maps, nieuwe modi, allemaal gratis) tot ze erbij neervallen. Garantie voor het leven, als het ware.

Wie is er gek?

Call of Duty en Battlefield spelers hebben niets te zoeken bij RO2. Die zullen het geen vijf minuten uithouden op het dodelijke slagveld van Heroes of Stalingrad, en huilend om hun moeder met volgescheten broek afdruipen naar huis.

De maps zijn gigantisch, en één verdwaalde kogel betekent je dood. Dit is een game waarbij zelfs Operation Flashpoint soms een arcade schiettent op de kermis lijkt.

Slechts een enkeling houdt tegenwoordig nog van een dergelijke speelstijl, maar die paar idioten krijgen met Heroes of Stalingrad wel waar voor hun geld.

Realisme

De besturing lijkt op die van iedere shooter... totdat je erachter komt dat je zoveel meer kunt: rennen, duiken, kruipen, liggen, kruipend rennen, maar dat is

> **"Nagelbijten en intens genieten."**

nog lang niet alles. Een sticky coversysteem laat je blind vuren, laat je geweer op de grond steunen voor meer stabiliteit, regelt je ademhaling, past je vizier aan naar gelang de afstand van je doelen, etcetera.

Nog meer realisme? Magazijnen kun je geheel of per kogel bijvullen. Je kunt niet-dodelijke wonden verbinden met bandages, maar je moet er wel snel bij zijn, anders sterf je alsnog. Als je rondzeult met een zwaar machinegeweer, is dat daadwerkelijk zwaar, en zo kan ik nog wel een half paginaatje doorgaan.

De besturing heb je dan ook niet in een poep en een zucht onder de knie.





Hoogtijdagen

Je moet het meemaken om het gevoel te ervaren. Met z'n allen in de grote maps. Duitsers tegen de Russen, met 64 man, gerugggensteund door sterke beelden en zeer overtuigend geluid (alle wapens klinken angstaanjagend authentiek voor zover ik dat kan beoordelen)... Het is echt iets bijzonders en bracht voor mij de hoogtijdagen van Battlefield 1943 terug, alleen veel harder, gevaarlijker, grimmiger, bloederiger en realistischer.

Genieten

Niemand zit eigenlijk op Red Orchestra 2 te wachten. Dat wil zeggen, ik denk dat er maar weinig gamers zijn die deze PC-only first-person shooter prefereren boven de najaarstoppers uit de intro. Maar PC-gamers die toe zijn aan het echte werk, kunnen zich hier optimaal uitleven. Makkelijk wordt het niet, maar het is nagelbijten en intens genieten... als je de bugs voor lief neemt.

SINGLEPLAYER

RO2 kent twee singleplayer campagnes, een vanuit Duits perspectief en een vanuit de Russen. Het zijn meer verkapte tutorials opgetuigd met (multiplayer) maps die je klaarstomen voor het echte werk online. De A.I. in de singleplayer is zeer matig, maar deze game speel je dan ook voor de multiplayer.

SCORE 80

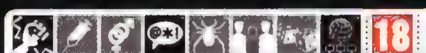
Het kost liters bloed, zweet en tranen maar wie eenmaal deel uitmaakt van het universum van Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad beleeft een multiplayer gevecht van-heb-ik-jou-daar. Ik had het in ieder geval niet willen missen...

JAN



Uren en uren en uren... (als je tenminste genoeg lef, doorzettingsvermogen, geduld en incasseringsvermogen hebt).

40+ UREN



BASICS

TRIPWIRE INTERACTIVE / LACE MAMBA
1 - 64 SPELERS
OUT NOW

HEAR TO WIN

Keep your head cool!

PC 360 is the flagship headset for professional gamers. As the follow-up to the hugely successful PC 350, the PC 360 had a lot to live up to – and it doesn't disappoint. Sennheiser speaker technology and a top-notch noise-cancelling microphone deliver outstanding hi-fi performance. But it's the open acoustics and intuitive controls that will really get your pulse racing. The open design creates a noticeably more natural soundscape and ensures continuous airflow to keep you cool. Luxurious, powerful, innovative and intuitive – at the very highest level, the PC 360 is the headset to beat.

www.sennheiser.nl - www.sennheiser.be
www.facebook.com/sennheiserbnl

PC 360

SENNHEISER



NBA 2K12

Uit de ervaringen van Jeroen in San Francisco (zie pag. 30) heb je al kunnen opmaken dat hij zeer enthousiast was over NBA 2K12, maar zou een uitgebreide speelsessie met de review-versie tot diezelfde conclusie leiden?

In mijn uitgebreide artikel naar aanleiding van mijn bezoek aan de studio van Visual Concepts liet ik al doorschemeren dat NBA 2K12 een topgame ging worden. Iedereen die mij inmiddels een beetje kent, weet dat ik een enorme fan van deze serie ben, en dit laatste deel laat in kwalitatief opzicht alles wat er ooit op basketbalgebied gemaakt is mijlenver achter zich.
Met concurrenten kunnen we 2K12 echter niet meer vergelijken nu NBA Live uit angst is afgehaakt, en ook de vergelijking met eerdere delen gaat mank, vooral vanwege alle nieuwe en aangepaste onderdelen en het compleet verse seizoen waar je mee te maken hebt.

Saai

Hoogstens kun je NBA 2K12 vergelijken met andere sportgames, en dan komen wellicht de twee alom bekende voetbalgames kwalitatief een beetje in de buurt, maar voor mij als basketballiefhebber is dat vloeken in de kerk.

> **"Adrenaline die zichtbaar door de aderen lijkt te stromen."**

Want laten we eerlijk zijn; voetbal is gewoon een saaie sport, er gebeurt in het gros van de wedstrijden geen reet, terwijl een basketbalwedstrijd altijd spanning heeft die, vooral in het laatste kwart, tot een climax komt. "It's not over till the fat lady sings", zeggen de Amerikanen, en zo is het precies met basketbal.
De ene ploeg kan de hele wedstrijd domineren om in het laatste kwart, de allerlaatste seconde zelfs, verschalkt te worden door een driepunter.
Dat maakt NBA 2K12 al meteen [illegible] geen gelijkspel, er is altijd een winnaar.

Sfeer

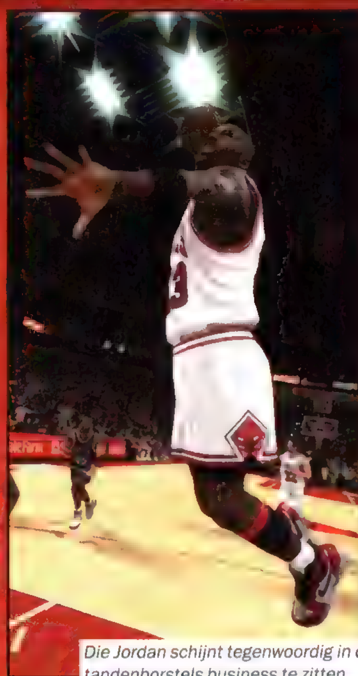
Maar er is meer. NBA 2K12 heeft verslaggeving waar het gemiddelde voetbalcommentaar een puntje aan kan zuigen. Je wordt niet alleen overladen met info over de wedstrijd zelf, maar ook met stukken geschiedenis en leuke feitjes en wetenswaardigheden over de spelers.
Belangrijker nog is dat het spelverloop, en met name de animaties zeer vloeiend verlopen. Er is daarbij aandacht voor alle details die je hoopt te zien als sportfan, zoals de beleving van de spelers, het gejoel van het publiek en de adrenaline die zichtbaar door de aderen lijkt te stromen. Het is heerlijk om te ervaren hoe deze game de sfeer van de sport weet te vangen.

Weetje • Weetje

De Nederlander Rik Smits was ooit (ook letterlijk) dé grote man bij de Indiana Pacers.

Beter

Het is haast een open deur als ik je nu vertel dat NBA 2K12 beter is dan de versie van vorig jaar. Beter en vooral vloeiender spelverloop, makkelijkere post-up moves, verbeterde A.I., beter reboundsysteem en zo kan ik nog wel even doorgaan.
Daarnaast zit het tjokvol met klassieke NBA teams en sterren, iets wat een potje tegen een vriend op de bank extra leuk maakt. Online zijn die sterren overigens niet te gebruiken om te voorkomen dat iedereen dan met dezelfde teams gaat spelen. Iets waar bijvoorbeeld FIFA onder lijdt, Chelsea anyone?
Ook is de game uitgerust met een verbeterde My Player mode waarin je zelf de NBA kunt betreden om te zien of je skills genoeg hebt om de nieuwe Jordan te worden, of Bird, of Magic.
Het is helaas niet meer mogelijk NBA 2K12 als basketbalgame in perspectief te zetten, aangezien de concurrentie de handdoek in de ring heeft gegooid, maar als sportsgame veegt het de vloer aan met FIFA en PES! [illegible]


Die Jordan schijnt tegenwoordig in de tandenborstels business te zitten...


Weten we meteen wie in de pauze de kluisjes in de kleedkamer met een snijbrander open heeft gebroken...


Ik heb Samuel wel eens zien basketballen. Die dribbelde gewoon tussen de benen van z'n tegenstanders door!

SCORE 94

NBA 2K12 is een must-buy voor de fans, al was het alleen al vanwege alle aanwezige klassieke teams, betere My Player mode en de op allerlei punten verbeterde gameplay. Maar ook voor iedereen die van sport(games) houdt, is dit verplichte kost.

JEROEN



Dit speel je een jaar lang. Niet langer? Nee, want dan ga je natuurlijk verder met NBA 2K13!

2920 UREN

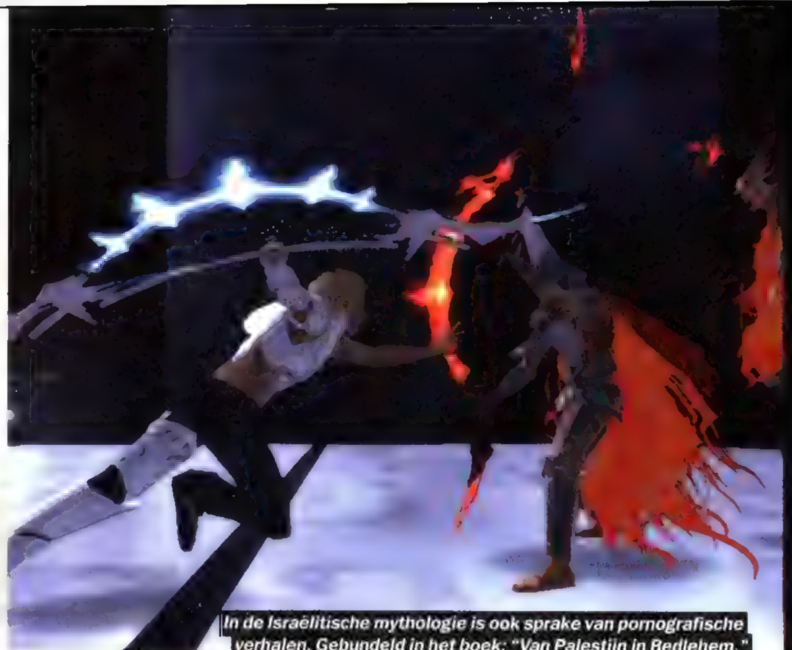


BASICS

BASKETBALL
VISUAL CONCEPTS / 2K SPORTS
1 - 6 SPELERS
OUT NOW

EL SHADDAI ASCENSION OF THE METATRON





In de Israëlitische mythologie is ook sprake van pornografische verhalen. Gebundeld in het boek: "Van Palestijn in Bedlehem."

Een spel met hoofdrollen voor aartsengelen en andere personages uit de Israëlitische mythologie zien we niet elke dag. En de makers van El Shaddai hebben wel meer buitengewone keuzes gemaakt, ontdekte Jurjen.

Waarom moeten de dingen altijd op Gods manier gaan? Een interessante vraag die door een van de personages in het spel El Shaddai wordt gesteld. De vraag getuigt van enig lef. Het lef te rebelleren tegen het feit dat de dingen gaan zoals ze nu eenmaal gaan.
De makers van El Shaddai wil ik prijzen om eenzelfde soort lef. In dit loop-en-hak-spel worden voor de hand liggende conventies uit het genre, dat je bijvoorbeeld steeds meer wapens krijgt en van minibazen moet winnen om verder te kunnen, aan de kant wordt gezet. Met andere regels ervoor in de plaats.

Wapens roven

Je kunt in El Shaddai slechts drie, niet upgradable wapens gebruiken. Die wapens roof je van tegenstanders, wat met een coole animatie (gelukkig niet steeds dezelfde) wordt getoond. Om je vijanden zo bruut mogelijk te bewerken met je geroofde schild, zwaard of projectielen, moet je je natuurlijke drang om als een dolle op de actieknop te rammen onderdrukken en dit juist in een rustig tempo doen. Ook anders dan gebruikelijk in het genre: als je van een minibaas hebt verloren, gaat het spel vaak gewoon verder. Zo van, nou ja, pech gehad, volgende keer beter.
Een opmerkelijke keuze van de makers, en zo zijn er wel meer.

> "Voor deze ene keer vond ik het allemaal wel interessant."

Cheaten

Wat dacht je van deze: wanneer de animatie waarin je doodgaat al is begonnen, kun je je personage volledig herstellen door snel op een paar knoppen te drukken.



Wist je dat in de Palestijnse gebieden de deuren van wc's altijd open staan? Ze haten daar het woord 'bezet'.

Dit voelt als cheaten en eigenlijk is het dat ook. Toch wordt het foefje direct in het spel al aangeraden; het lijkt me dus de bedoeling er gebruik van te maken. Hierdoor blijft de vaart lekker in het spel, maar het foefje neemt uiteraard ook veel spanning weg. De enige momenten waarop het spel je pusht om werkelijk je best te doen, is tijdens een paar van de 2D- en 3D-platformpassages die de loop-en-hak-actie regelmatig onderbreken.

Sferen

De platformpassages zijn vooral interessant vanwege de omgevingen waar ze je doorheen voeren. Eigenlijk zijn het meer sferen dan omgevingen.
Het ene moment hups je met je dubbele sprong van ballon naar ballon door een tekenfilmachtige wereld. Een kwartiertje later zoek je de weg in een naargeestig woud van lange zwarte naalden. Weer een uur later ga je in een psychedelisch nachtclubtafereel dansende mutanten te lijf terwijl een langharige uitslover je zicht op de actie belemmert door pal tegen je tv-scherm aan zijn boogie-dansje te doen.
En zo blijft El Shaddai tot het einde toe royaal grossieren in groteske situaties.

Hoge dichtheid

Doordat je misstappen in het spel nauwelijks worden bestraft, heb je dat einde na zes uur spelen alweer bereikt, maar in die tijd heb je heel wat beleefd. Door de hoge dichtheid aan ongebruikelijke spelsituaties is El Shaddai zeer geschikt voor gamers die moe worden van telkens weer diezelfde spellen, met steeds weer diezelfde conventies; mensen die wel eens wat anders willen.
Nou moet ik wel benadrukken dat 'anders' niet meteen 'beters' betekent.
Slechts drie wapens, jezelf weer levend maken... voor deze ene keer vond ik het allemaal wel interessant, maar God verhoede dat het ooit conventies worden.



Populairste spellen in Israël zijn vermoedelijk The Settlers en De Kolonisten van Catan.

Weetje • Weetje

De belangrijkste man achter El Shaddai is Takeyasu Sawaki, die eerder personages ontwierp voor spellen als Okami, Steel Battalion en Devil May Cry.

SCORE 75

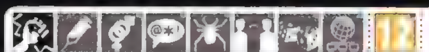
El Shaddai is vooral interessant omdat het in een conventioneel genre veel onconventionele keuzes maakt. Ook de snel wisselende omgevingen, die eigenlijk meer sferen dan omgevingen zijn, zorgen ervoor dat de trip door El Shaddai tot het einde blijft boeien.

JURJEN



Het duurt zo'n zes uur om het einde te bereiken, daarna zijn er nog wat moeilijkere niveaus, mocht je daar trek in hebben.

6 UREN



BASICS

HACK 'N SLASH / PLATFORMER
IGNITION / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

PES 2012

KOM OP, JE MAG 'M IN JE HANDEN PAKKEN!
KEEPERS KUNNEN GEEN HANDS MAKEN, HOOR!
WAAROM HEBBEN WE JEROEN VERHOEVEN NOOIT GEKOCHT?
PAK VAST DIE BAL, HIJ IS ECHT NIET HEET!

Pro Evolution Soccer 2011 was een bouwtekening voor een nieuw PES-tijdperk. De game zat nog vol bugs en onjuistheden, maar zelfs Stevie Wonder kon zien dat het spel potentie had en de comeback van de serie moest inleiden. Maarten wees natuurlijk Maarten aan om de nieuwe PES te reviewen.

BLAAS DIE ROBBEN TEGEN Z'N SCHOUDER!
OH NEE, DIE ZIJN WE DE REST VAN HET TOERNOOI KWIJT.
NIET DOEN! NIET BLAZEN TEGEN ARJAN!

Het afgelopen jaar werd Japan geteisterd door een aardbeving, tsunami en kernramp, en dat had zo z'n gevolgen voor de in Tokyo gevestigde ontwikkelstudio die aan de nieuwe Pro Evolution Soccer werkte. Er werd een soort omgekeerd tropenrooster [illegible] buiten bepaalde tijden niet over elektriciteit beschikte. Des te knapper van de Japanners dat PES 2012 in kwalitatief opzicht z'n voorganger naar adem laat happen. Als we er een bokaal voor hadden, dan had ik 'm vandaag nog ingepakt en naar [illegible]

Slimme scheids

Zoals je mag verwachten, zijn er veel slordigheidsfoutjes weggepoetst, en is er ook aan andere punten flink gesleuteld om de [illegible] maken dan het vorige deel. [illegible] de A.I. van je medespelers. Heerlijk hoe ze meedenken en looplijnen zien, in plaats van als een dom schaap naast je te blij[illegible] [illegible] worden als in PES 2012. Er had [illegible] beeld mogen verschijnen wanneer dit gebeurde, maar dat zijn details en kan de beste overkomen. Zelfs Robben mist wel eens een kansje in een belangrijk wedstrijdje.

"Voor mij absoluut de footie van het jaar!"

Op de schop

Off the Ball control is nieuw. Je [illegible] extra speler besturen en hem een looplijn meegeven. Ik kan me echter niet voorstellen dat spelers hier echt gebruik van [illegible] deringen zitten 'm echter in de physics. [illegible] en maken rare duikelingen. [illegible] vaak tegen elkaar aan dat het lijkt alsof je naar minipupilletjes staat te kijken.

[illegible] de schop gegaan. Vanaf de [illegible] dan met wat meer passie. Spelers moeten ook de ruimte hebben en hun juiste pootje tegen de bal aan kunnen zetten.

Ook het verdedigen is aangepast. Je kunt niet meer de 'afpakknop' ingedrukt houden maar je moet precies timen, en [illegible] Gelukkig is het niet zo belache[illegible] hele nieuwe knoppenlay-out.

Leuker

PES 2012 is voor mij absoluut [illegible] de Champions League.

Weetje • Weetje

Sierde de afgelopen drie jaar Messi de cover van Pro Evo, dit jaar staat Cristiano Ronaldo met z'n gladde harses op de voorkant. Dat deed de immer bescheiden Portugees ook al in 2008, toen samen met Michael Owen. De stand tussen Messi en C. Ronaldo is nu 3-2.

Raadseltje: Deze oud-international staat bekend om z'n haantjesgedrag.

Phillip Cocukeleku.

MINPUNTJES

Hoewel PES op veel punten verbeterd is, blijven er minpuntjes die nog hard aangepakt moeten worden. De keepers bijvoorbeeld. De simpelste ballen heeft de sluitpost vaak niet klemvast wat er toe leidt dat er extreem veel uit de rebound gescoord wordt.

REVIEW

XBOX 360 | PS3 | PS2 | PSP | Wii | PC

SCORE 88

Konami blaast nieuw leven in de eeuwige footiestrijd tussen PES en FIFA. De battle is weer helemaal aan, want PES 2012 is een heerlijke voetbalgame en voor mij de absolute winnaar op gameplay gebied. Qua afwerking kunnen de Japanners echter nog wel wat leren van EA.

MAARTEN

Als je een keuze hebt gemaakt tussen FIFA of PES, dan speel je zo'n game natuurlijk het hele seizoen door. On- en offline!

2920 UREN

3

BASICS

FOOTIE
KONAMI
1 - 8 SPELERS
OUT NOW



EEN
AANBOD
DAT JE
NIET KÚNT
WEIGEREN
Haal meer uit uw pc
Computer idee
1 JAAR COMPUTER IDEE VOOR MAAR €39,50
WORD NU ABONNEE! SURF NAAR
WWW.COMPUTERIDEE.NL/ABONNEREN!

STRONGHOLD 3





Een Engels gezegde luidt "my home is my castle". En er is er maar eentje bij de PU wiens huis inderdaad een kasteel is, dus was Jan de man voor de kastelenbouwer Stronghold 3.

Behalve als je Blizzard heet, moet je vandaag de dag wel gek zijn om je als ontwikkelaar te focussen op PC-games. Zelfs een titel als Deus Ex: Human Revolution, met een legendarisch verleden op PC, verkoopt alleen op consoles als een tierelier en doet het op PC ronduit matig.
Toch zal ik altijd blijven gamen op PC, zeker zolang er nog spelontwikkelaars als Firefly Studios zijn die tegen alle trends in

> "Genieten voor de fans van het eerste deel."

typische PC-games maken als Stronghold, een middeleeuwse bouwsim waarin het bouwen van machtige kastelen en het kapot maken van die van de tegenpartij centraal staat.

Pek & veren

Voor Stronghold 3 gaan de Engelse makers terug naar de basis van de eerste Stronghold game. Minder pietlullig micromanagement dus dan in deel 2, maar meer kastelen bouwen en meer RTS.
Grafisch is men wellicht iets te veel blijven hangen in het verleden want de game oogt alles behalve modern. De dag- en nachtcycli zorgen weliswaar voor sfeervolle beelden, maar de menustructuur, de animaties van soldaten en voetvolk en de gebouwen als zodanig ogen een tikje stoffig. Zelf heeft men het over 'cutting edge graphics', maar ik ervaar dat toch anders.
Belangrijker is echter dat het me eigenlijk geen aars uitmaakte. Ze mogen me rondrijden op een strontkar over het dorpsplein, maar ik zal altijd blijven beweren dat de gameplay zelf zo vermakelijk is dat ik me er nauwelijks aan heb gestoord. Toch blijft het opmerkelijk want de gebruikte Settlers 7 engine is tot meer in staat dan Firefly hier laat zien.

Weetje • Weetje

Het grootste kasteel in Nederland is Kasteel de Haar, in Haarzuilens bij Utrecht. Onder andere de jaarlijkse Elf Fantasy Fair wordt op het terrein van dit kasteel gehouden.



Koddig

Als speler heb je de keuze uit twee campagnes: een die zich focust op economie en een die zich richt op oorlog. Is het managen van legers niet je ding, dan kun je je dus geheel toeleggen op het bouwen en het regelen van je economie.
Daarnaast kun je ook nog je eigen maps en missies maken en die met anderen delen of juist maps van anderen downloaden.
Het zelf neerzetten en ontwerpen van je kasteel is echter waar het om draait in de game. En ook al vind ik dat de menustructuur hier veel gebruiksvriendelijker had gekund, is het een genot om je eigen bouwsels te zien verrijzen. Je geeft er echt je persoonlijke draai en invulling aan en dat is zoveel leuker dan voorgebakken gebouwen neer te planten.
De game heeft bovendien iets (onbedoeld?) koddigs, en dat komt met name door de voice-acting van je onderdanen. Zelfs als de pest uitbreekt, heeft dat eerder iets slapstickachtigs dan dat het angst inboezemt. Al moet je dan wel flink aan de bak om de ziekte in te dammen.
Sterk punt blijft echter dat de overall balans tussen management enerzijds en redelijk ongestoord bouwen anderzijds in dit deel veel beter is dan in Stronghold 2.

MULTIPLAYER

De multiplayer was op het moment van schrijven nog niet speelbaar. Er verschijnt een 'day one patch' die de multiplayer activeert.



SCORE 73

Stronghold 3 vertoont hier en daar wat kleine scheurtjes in de vestingmuren, maar blijft uiteindelijk fier overeind. De game kent minder micromanagement dan z'n voorganger en zal, ondanks de wat magere graphics, met name voor fans van het originele Stronghold ouderwets genieten zijn.

JAN



Met twee verschillende campagnes, multiplayer en de mogelijkheid je eigen maps te maken, ben je wel even zoet.

40+ UREN



BASICS

BOUWSIM / RTS
FIREFLY / MINDSCAPE
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

KONAMI



FOREVER

FOREVER EVOLVING. FOREVER UNITING. FOREVER FOOTBALL. FOREVER PRO EVO.

CHECK HET PU-TV ITEM



PU.NL/PES 2012





Available on the App Store

Find us on Facebook at facebook.com/PES

PES 2012
PRO EVOLUTION SOCCER

CLASS IS PERMANENT

Wii · Games for Windows · XBOX 360 · XBOX LIVE · PlayStation.2 · PSP · PS3





Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. Official licensed product of A.C. Milan. © 2011 Real Madrid. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2011 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON





Met al die grondtroepen in first-person shooters, was Samuel bijna vergeten dat veel gevechten ook in de lucht worden uitgevochten. Extra voordeel: in een vliegtuig valt het ook niet op dat je zo klein bent...

Wat de Ace Combat-serie zo speciaal maakte, is dat het erin slaagde om een haast perfecte balans te vinden tussen simulatie en arcade. Er is niks realistisch aan een straaljager die meer dan tweehonderd raketten met zich mee kan dragen, maar er moest toch echt goed gevlogen worden wilde je in Ace Combat-games overleven.
Daarmee sprak het, terecht, een grote groep mensen aan: zowel de liefhebbers van de flightsims als de fans van onvervalste actie. Het nieuwste deel, Assault Horizon, gooit het echter over een heel andere boeg.



Alsof ze E.T. drie dagen lang gestreken hebben...

Bommen werpen

In deze Ace Combat is alles anders. Niet alleen speelt de actie zich deze keer af boven echt bestaande locaties, zoals Dubai, Rusland, het Midden-Oosten en Amerika, maar is er ook gekozen voor een Hollywood-feel. Alles, van de opzwepende muziek tot de rauwere grafische stijl, heeft dus een cinematografische lading gekregen waardoor de stijl meteen doet denken aan games als Modern Warfare.
Al na vijf minuten spelen is het duidelijk dat het meer gaat om 'de ervaring' dan om het vliegen pur sang.
Kijk dus niet verbaasd op als je opeens missies krijgt voorgeschoteld waarin je niet met een straaljager vliegt maar een gevechtshelikopter bestuurt, of een bommenwerper, of enkel de turret van een ander vliegtuig.
Al deze 'tussenmissies' werken goed, en ze halen de eentonigheid onderuit, maar het is zeker even wennen. De (bewegings) vrijheid en het semirealisme van de vorige games is hiermee ingewisseld voor een meer bombastisch ogende ervaring, die soms zelfs eventjes on-rails is, en tja... daar moet je van houden.



Dog fighting

De één zal het prachtig vinden dat je met de nieuwe 'Dog Fighting Mode' achter een vijandelijk vliegtuig kunt blijven 'plakken' door enkel op twee knoppen te drukken (wat de actie stukken intenser, meer 'in your face' en toegankelijker maakt). En wie het gevoel heeft dat je bij de meeste jet-sims 'tien minuten op een stipje in de verte' aan het knallen bent, zal meteen verliefd worden op Assault Horizon.
De ander zal het echter verschrikkelijk vinden dat je zowat gedwongen wordt om de Dog Fighting Mode te gebruiken, omdat jouw raketten en (vooral) kogels anders nauwelijks effect lijken te hebben. Die persoon wil geen Michael Bay-achtige ontploffingen en stoere, donkere graphics. Nee, die persoon wil de ultieme bewegingsvrijheid en het kleurrijke, heldere palet van de vorige delen.

> **"Ace Combat heeft een Call of Duty-jasje aangetrokken."**

Als een malle

En ik? Tja, ik weet 't niet helemaal. Enerzijds wil ik Assault Horizon 'straffen' voor het versimpelen van de Ace Combat-formule, voor het weggooien van die eerder genoemde balans, en voor het aantrekken van het Call of Duty-jasje. Anderzijds zie ik dat deze nieuwe benadering wel goed werkt, en dat het knalt als een malle.



Assault Horizon is in elk opzicht een uiterst solide game, maar wellicht dat de arcadeliefhebber in mij nog enthousiaster was geweest als er geen 'Ace Combat' voor de naam had gestaan.



Weetje • Weetje

Dit is niet alleen de allereerste Ace Combat-titel die op meerdere platformen verschijnt, maar ook de eerste waarin niet uitsluitend met straaljagers wordt gevlogen.

SCORE 71

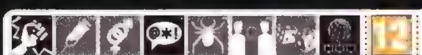
Ace Combat zoekt met dit deel de sfeer van de bioscoopzaal op, en wisselt daar veel van zijn conventies voor in. Is Assault Horizon vet? Ja, dat is het zeker. Maar is het vetter dan het ondertussen al vier jaar oude Ace Combat 6? Niet per se.

SAMUEL



Zelfs op Easy zul je toch al gauw meer dan vijftien uur bezig zijn om het einde van de singleplayer te bereiken.

15+ UREN



BASICS

FLIGHT COMBAT
PROJECT ACES / NAMCO BANDAI
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

DEAD ISLAND



Toen ze de vakantie boekte, had ze al nattigheid moeten voelen. Het enige hotel op het eiland adverteerde met 'ruime kamers met douche en bloedbad'.

Omdat Ward zijn halve vakantie ziek naar het dak van z'n tent had liggen staren, leek het ons een sympathiek gebaar om deze jongen als goedmakertje naar een tropisch eiland te sturen. Nou ja, goedmakertje… op Dead Island stikt 't van de zombies!



Eigenlijk heb ik het wel een beetje gehad met al die zombies. Je ziet ze tegenwoordig overal opduiken. Zijn het niet de zombiegames zelf, dan schiet ik ze wel neer in Call of Duty, Red Dead Redemption of Borderlands.
Geen gil van enthousiasme dus, toen Dead Island op mijn deurmat plofte.

Teleurstelling

Ook m'n eerste kennismaking met het eiland was niet om een ansichtkaart over naar huis te schrijven. En dan doel ik vooral op de grote hoeveelheid schoonheidsfoutjes.
De personages waar je uit kunt kiezen slaan als een lul op een drumstel en het verhaal als een tang op een varken. Dit alles zonder humor of zelfspot.
Na een korte introductie deed ik mijn plichtmatige postbodemissies om de andere overlevenden te helpen. Onderweg mepte ik af een toe een zombie voor z'n harses, maar als ik de game niet uit had willen (lees: moeten) spelen, had ik 'm al na twintig procent van de main story uit m'n console gehaald. De schoonheidsfoutjes begonnen me steeds meer te irriteren, en hoe het verhaal verder ging, boeide me al helemaal niet.

Comeback

Ik ben echter blij dat ik toch heb doorgespeeld. Als er namelijk iets aan deze game klopt, dan is het wel de gameplay. Zombies neerslaan voelt heerlijk.
Terwijl je, RPG-stijl, in level stijgt en je skilltrees invult, levelen de zombies mee. Er zijn daardoor nooit gebieden die te moeilijk of te makkelijk zijn. Alles hangt af van je wapens, die je verzamelt of zelf maakt.
In tegenstelling tot een Dead Rising, waarin je last hebt van tijdsdruk, ben je op Dead Island zo vrij als een vogel en dat voelt fantastisch. Er zijn genoeg zombies of achtergelaten koffers om te looten en naast je missies kun je er gewoon opuit trekken om spullen te verzamelen.

> **"Blij dat ik toch heb doorgespeeld."**

KOFFERS

Sinds Gears of War zie je het steeds vaker: een coversysteem. In Dead Island geven ze dit systeem een geheel eigen interpretatie: het koffersysteem. Althans zo heb ik het maar het gekscherend genoemd.
In het eerste half uur van de game maakte ik vele tientallen koffers open in de hoop iets noodzakelijks te vinden. Niets van dat. Laat die koffers dus maar voor wat ze zijn. Op het eiland vind je genoeg spullen, geld en nog meer KOFFERS!

Co-op

Mijn liefde voor Dead Island groeide naarmate ik de game langer speelde en nieuwe gebieden ontdekte, maar het ware plezier van Dead Island openbaarde zich in de vorm van de co-op mode. Met een simpele druk op de knop spring je in een game van iemand die even ver is als jij of join je een game van een vriend.
De co-op werkt soepel en, samen met de vermakelijke gameplay, doen ze de lelijke texture pop-ups, het slappe verhaal en de andere steken die deze game laat vallen, vrijwel vergeten.



SCORE 78

Het is even doorbijten als een zombie, maar dan krijgt het plezier van de gameplay en de co-op absoluut de overhand. Had Dead Island minder schoonheidsfoutjes gekend en een meeslepend verhaal, dan was het cijfer flink hoger uitgevallen.

WARD



Twintig uur. De co-op, side-missions en de speurtocht naar wapens verlengen de houdbaarheid van deze game echter aanzienlijk.

20+ UREN



BASICS

RPG / SURVIVAL HORROR
TECHLAND / KOCH MEDIA
1-4 SPELERS
OUT NOW

Start apps met je Prepaid

Vodafone brengt mobiel internet op je prepaid met de nieuwste Android smartphones. Bijvoorbeeld de Samsung Galaxy Gio.

vodafone.nl

power to you



Ook IN DE WINKELS

Omdat we vrijwel altijd te weinig ruimte hebben om alle games die we maandelijks binnenkrijgen te bespreken, komen in deze rubriek een viertal spellen kort aan bod die anders buiten de boot waren gevallen...

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, JJ, Jurjen en Jan.

1 MADDEN NFL 12

PS3 XBOX 360

In het land der blinden is Madden koning. Zonder concurrentie heb je natuurlijk de wereld aan je voeten, maar is de alleenheerser ook dit seizoen weer de moeite waard? Jeroen zette zijn helmpje op en trok de ene sprint na de andere.

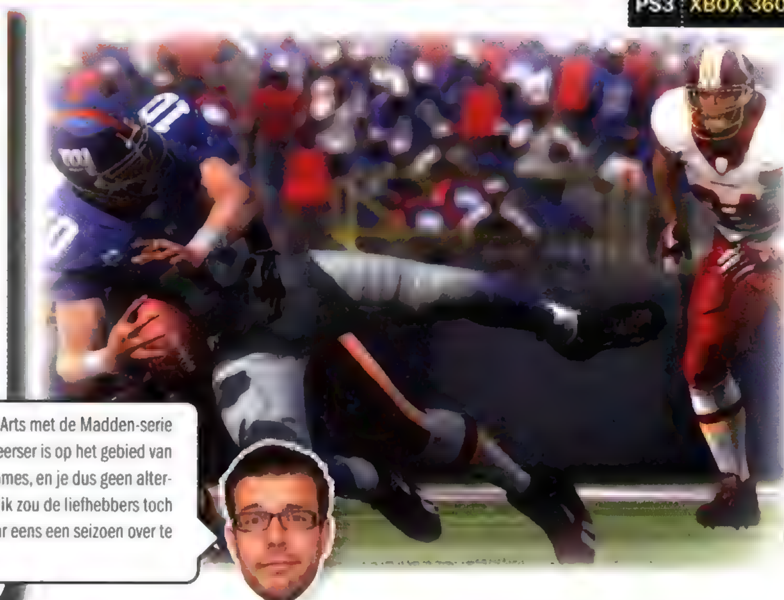
Madden sloeg vorig jaar een goede weg in, en de hoop was dat men dit seizoen op het ingeslagen pad verder zou gaan. Dat is deels ook gebeurd, maar er zijn te weinig vernieuwingen en verbeteringen doorgevoerd om te spreken van een topgame.

Tuurlijk is er wat getweaked, met name de animaties en botsingen zijn aangepast, maar de vraag is zelfs of de boel er daarmee op vooruit is gegaan. Het ziet er af en toe een stuk onnatuurlijker uit met gekke flipperkastbotsingen en personages die als robots over het veld waggelen.

EA probeert meer een TV-uitzending neer te zetten dan een game die om de sport draait, en daar moeten ze toch echt wat aan doen, wil het onvermijdelijke dertiende deel weer hogere ogen gaan gooien.

JEROEN — SCORE 69

Het is dat Electronic Arts met de Madden-serie al vele jaren alleenheerser is op het gebied van American Footballgames, en je dus geen alternatieven hebt, maar ik zou de liefhebbers toch willen aanraden maar eens een seizoen over te slaan.



F1 2011 2

PS3 XBOX 360 PC



Na het floppen van Bodycount gaat Codemasters zich weer toeleggen op dat waar de mannen achter DiRT, GRID en TOCA zo goed in zijn: racegames maken. F1 2011 is het begin van deze 'racing only'-periode.

In F1 2011 heeft Codemasters zich vooral gericht op het verbeteren van dat wat in F1 2010 nog niet goed ging. Met prima resultaat. Handling is duidelijk meer sim, A.I. beter, weersomstandigheden belangrijker, de safetycar is er, een verbeterd schademodel, de graphics zijn stukken frisser en de boel op en om de baan klopt meer met de realiteit.

Wel is het racen ietwat onvergefelijker; een stuk van je vleugel eraf merk je nu echt. En dit keer is ook voel- en zichtbaar hoe je banden lijden onder je rijgedrag. F1 racen is niet alleen ballen tonen, maar ook strategisch denken. KERS en DRS zijn nu inzetbaar en racen in het nat zonder dat je wagen daarop ingesteld is, gaat niet langer werken.

Codemasters is hiermee weer een stap dichter bij de perfecte F1-game gekomen.

F1 2011 is duidelijk een stuk beter dan het vorige deel en rijdt zonder patches al goed. Nog even en Codemasters neemt de legacy van Geoff Crammond over, de man die ons ooit met de Grand Prix-serie perfecte F1-games schonk.

SCORE 87 — JJ

3DS

STAR FOX 64 3D 3

Welgeteld de tweede coole titel die Nintendo dit jaar naar de 3DS brengt is Star Fox 3D. Net als de eerste coole titel, Zelda 3D, is het geen nieuw spel maar een aangepaste versie van een N64-klassieker. Jurjen vroeg zich af: is dat erg?

Ja, dat is erg... tenminste voor iedereen die het origineel al kent, en nog precies weet waar en wanneer al die zwermen vijanden in beeld verschijnen.
Naast de verwondering over die steeds gekkere vijanden, school een groot deel van de aantrekkingskracht van de N64-titel ook in het telkens weer opnieuw spelen van 'planeten' om geheime bonussen en sluipweggetjes naar nieuwe planeten te ontdekken. Maar ook dat is veel minder leuk als je alles al eens ontdekt hebt.
De nieuwkomers gaan echter wat beleven! Star Fox 64 is het ultieme deel in de serie en heeft de tand des tijd goed doorstaan (waarschijnlijk omdat er geen noemenswaardige innovaties in het genre meer zijn geweest). En op een of andere manier werkt het gewoon bijzonder goed, zo'n Star Fox met gelikte 3D-graphics op een handheld.

Dusssss nieuwkomers: halen dit spel. Dit is hoogstwaarschijnlijk de beste verhalende tunnel-space-shooter die je ooit zult spelen. Oudgedienden: rustig laten liggen deze remake. Nog even wachten tot de écht nieuwe coole spellen van Nintendo zijn gearriveerd.

SCORE 74

JURJEN

PS3

HOOGSTE SCORE

4 GOD OF WAR - COLLECTION VOL II

Kratos, de held uit God of War, is eigenlijk altijd boos. Maar dikke kans dat deze fijne collectie PSP-games voor de PS3 zelfs bij de immer getorgde Spartaan een vette grijns op zijn smoelwerk zal kunnen toveren. Jan is in ieder geval rete-enthousiast.

Wie als PS3-bezitter geen PSP in z'n laatje heeft liggen, heeft tot nu toe niet veel gemist, maar de beide hack & slash avonturen van de brullende, boze, briesende Kratos waren topgames die iedere adventure fan deden watertanden.
Gamers die Chains of Olympus en Ghost of Sparta niet gespeeld hebben, kunnen dat nu goedmaken met de God of War Collection - Volume 2.
De graphics zijn opgepoetst, en je kunt ze, als je over de juiste tv beschikt, zelfs in 3D aanschouwen. Voor de trofeeënhoeren zijn er nieuwe Trophies en met de Dual Shock-besturing laat je Kratos toch net wat lekkerder moorden dan met de knoppen van de PSP.
Veel belangrijker is dat je hier twee waanzinnige games mee in huis haalt die samen goed zijn voor meer dan tien uur mythologische bruutheid.

SCORE 89

Twee bewezen meesterwerkjes voor een scherpe prijs (iets meer dan vier tientjes kost de collection), wat wil een mens nog meer? De bekende toffe gameplay maar nu in een nog vetter jasje, maakt het zelfs dubbel genieten. Dit is een Aanrader met een dikke hoofdletter A.

JAN

Tussen de uitgebreide hoofdmaaltijden door zijn we hier op de redactie natuurlijk ook niet vies van een snaaigame op z'n tijd.
Op deze twee pagina's lees je elke maand hoe die kleinere, meestal downloadable spellen, ons smaakten. Van likkebaardend lekker (5 sterren) tot ranzige shit (1 ster) en alles daar tussenin.

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

BLOODRAYNE: BETRAYAL

SCORE



800 MS POINTS / € 12,99

1-2 SPELERS



BloodRayne werkt in deze nieuwe 2D-vorm beter dan het ooit in de originele 3D-avonturen heeft gewerkt. We hadden ook niet minder verwacht van de mannen van WayForward, die doorgaans wel weg weten met coole 2D-actie.
Om de ondode Rayne nieuw leven in te blazen, hebben ze duidelijk goed gekeken naar Castlevania (omgevingen) en Shank (combat), maar gelukkig ook eigen elementen toegevoegd, zoals een superhoge achterwaartse sprong en de handige mogelijkheid vijanden als op afstand bedienbare bommen te gebruiken.
De moeilijkheidsgraad ligt hoog, maar met een beetje oefenen en bikkelen is 't goed te doen.

XBLA / PSN

SAMURAI BLOOD SHOW

SCORE



€ 2,39

1-2 SPELERS



Dit strategiespel van Sega is een soort 'planten vs. zombies', maar dan met samurai tegen samurai en monsters. De strijd verloopt aanvankelijk veel trager dan het overduidelijke voorbeeld, maar als de oorlog in de hogere levels eenmaal goed los gaat, kom je soms ogen en vingers te kort.
De kunst is op je weg daar naartoe een paar degelijke decks te vormen met de kaarten die je strijdkrachten representeren. Bijzonder irritant is dat er tussen de gevechten door, steeds van die kaarten voor echt geld worden aangeboden. Hey Sega, we hadden het spel al gekocht, of niet dan? Flikker op met die in-app-purchases! Val je moeder lastig! Sterretje eraf.

iOS

GARGOYLE'S QUEST

SCORE



€ 4,-

1 SPELER



Misschien kan Nintendo de naam van de 3DS nog wijzigen. Bijvoorbeeld in RDS. Retro DS. De enige goede games die we erop spelen, zijn namelijk oude games.
Wanneer je na de tien gratis NES-spellen nog niet zat bent van de stugge spelregels, hoge moeilijkheidsgraad en belabberde graphics van weleer, moet je Gargoyle's Quest ook eens proberen. Deze vergeten klassieker mixt een klein, Zelda-achtig bovenwereldje namelijk met erg lekkere spring-schiet-en-fladder levels. Jammer eigenlijk, dat dit spel geen vette franchise is geworden. En ook wel treurig dat de tofste game die we sinds de remake van Zelda op de 3DS hebben gespeeld een twintig jaar oud zwart-wit-spelletje is.

VIRTUAL CONSOLE 3DS

CONTRE JOUR

SCORE





€ 0,79

① SPELER



'Tegen daglicht', maar dan in het Frans; dat is de titel van een spel dat zich net als Limbo in het schemerduister afspeelt.
In dit spel moet je een oogbal aan touwtjes hechten om 'm naar het doel te slingeren, zoals in Cut The Rope. Je kunt de oogbal soms ook wegschieten met een katapult, zoals in Angry Birds. Of hem door een portaal naar een ander deel van de omgeving laten vallen zoals in Portal.
Leuk hè, al die referenties? Niet?
Nee, eigenlijk vonden wij dat ook niet zo leuk.
Het spel is zeker vermakelijk, maar we hadden liever iets origineels gezien. Dat had ook beter bij de titel gepast.

iOS

MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION

SCORE





€ 9,99 / 800 MS POINTS

①-② SPELERS



Nu Mortal Kombat weer helemaal terug is van weggeweest, heeft iedereen het oldskool MK-gevoel weer in de vingers. En dus dwalen de gedachten van de dertigers onder ons weer af naar vroegere tijden. De dagen waarin we al onze (toen nog) guldens in Arcadekasten wierpen om de vuurballen en flying kicks aan elkaar te demonstreren.
Die dagen kan iedereen nu herbeleven met deze Arcade Kollection waarin de kasten van Mortal Kombat, MK II en Ultimate MK 3 te spelen zijn.
Voor een prikkie haal je ze in huis en kun je genieten van de simplistische maar oh zo lekkere gameplay.

XBLA / PSN

GALAGA LEGIONS DX

SCORE





800 MS POINTS

①-② SPELERS



Galaga is typisch zo'n game die vroeger leuk was, maar heden ten dage écht niet meer voldoet aan de eisen die we aan toffe games stellen. Tenzij je diezelfde game helemaal op de schop gooit en er flitsende kleurtjes, snelle up-beat muziek en snoeiharde actie aan toevoegt. Dan wordt het een heel ander verhaal natuurlijk.
Bij Galaga Legions DX hebben ze dat heel slim aangepakt. De oldskool game Galaga heeft een ultra-modern jasje aangemeten gekregen dat de game past als een maatpak.
Een heerlijke ouderwetse shooter die op deze manier weer jaren meekan.

XBLA

GTA 3 / VICE CITY / SAN ANDREAS

SCORE





€ 12,-

① SPELER



Eigenlijk zijn deze GTA-games natuurlijk veel te uitgebreid om als snaaigames betiteld te worden, maar de 'snackprijs' van slechts 12 euro deed ons toch besluiten er even wat aandacht aan te besteden in deze rubriek.
De drie games koop je voor 12 euro per stuk, dus niet alle drie tegelijk voor 12 euro helaas, maar dan haal je wel effe een paar hele vette games binnen. Oké, het is geen GTA IV-kwaliteit, maar desalniettemin zijn ze heerlijk om te spelen in de pauze op je werk of gewoon tussen je huiswerk door.
Oh ja... je moet natuurlijk wel een Mac tot je beschikking hebben.

MAC APPSTORE







DEAD ISLAND


DEADISLAND.COM






XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PC

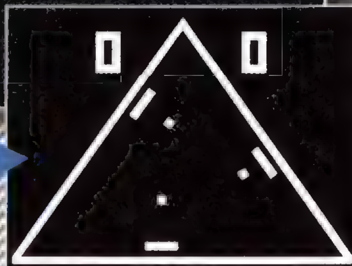


TOP TIEN

PONG SPINOFF'S DIE WE HADDEN WILLEN SPELEN

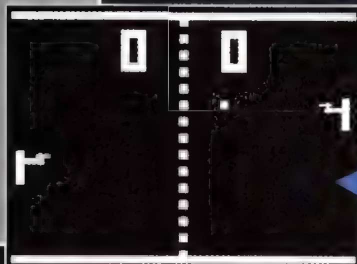
1 PONG 3

Opvolgers Pong Doubles en Quadrapong zagen nog wel het licht maar wisten niet die killer apps mee te brengen die een sequel nodig heeft. Pong 3 had de ultieme sequel kunnen zijn. Drie strepen in beeld, drie balletjes tegelijk in beeld en een enkele controller met drie draaiknoppen. De ultieme uitdaging voor de diehard Pong-verslaafde die mét maar ook tegen zichzelf speelt! Dit was een grote hit geweest... toch?



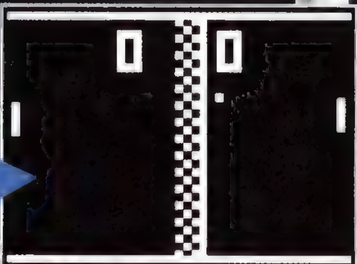
2 PIEFPAFPONG

In plaats van een balletje over te slaan, moeten de twee streepjes (spelers) elkaar neerknallen en tegelijkertijd vijandelijk vuur (balletjes) ontwijken. We hadden hier bijna de allereerste multiplayer shooter gehad.



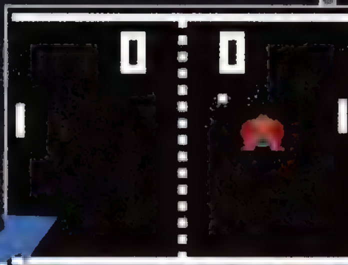
3 PING-PONG

Pong, alleen dan met een raar netje in het midden van het veld waar de bal overheen geslagen moet worden. Ach, was waarschijnlijk toch niks geworden.



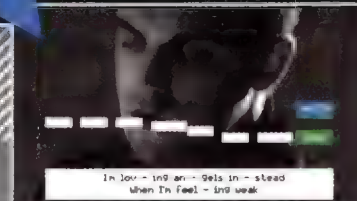
4 DONKEYPONG

Pong, alleen dan met een vervelende gorilla die de hele tijd in beeld springt en het balletje probeert af te pakken. Door een magische banaan richting de aap te meppen - iedere kant beschikt over zo'n gele boemerang - laat de primaat de bal weer los.



5 PONG-A-LONG

Singstar meets Pong. Door hoog in een microfoon te zingen, gaat de streep in beeld omhoog en door lage tonen ten gehore te brengen, gaat het streepje in beeld naar beneden. Dat twee spelers dan tegelijkertijd tegen elkaar in staan te schreeuwen, mag de pret niet drukken.



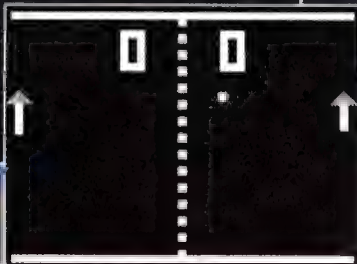
6 PIM-PONG-PET

Spelers slaan het balletje naar een letter van het alfabet en moeten guitige vraagjes beantwoorden van het kaliber 'iets voor op je brood', 'noem een geslachtsziekte met de beginletter S' of 'een bekende terrorist'. Leuk voor het hele gezin.



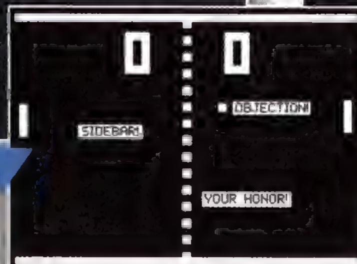
7 BABI PONG WONG

Twee rivaliserende koks (de streepjes) gooien Aziatische gerechten naar elkaar toe. Hoe pittiger de gerechten, hoe sneller deze zich door het beeld begeven.



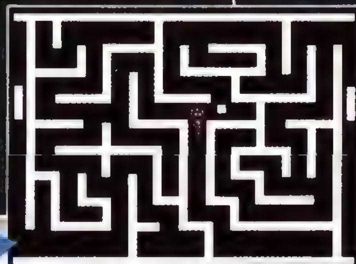
8 SPONG

Reflexspel met advocatuur-insteek. Verschillende gerechtelijke uitspraken flitsen door het beeld. De speler die de meeste uitspraken 'aantikt', wint de rechtszaak. Tik 'm aan, ouwe!



9 METAL GEAR PONG

Spelers moeten zo onopvallend mogelijk het balletje/blokje besluipen en uitschakelen. De speler die de meeste blokjes ongezien heeft opgeruimd, verandert in Revolver Ocelot.



10 MAHPONG

Spelers bouwen ingewikkelde torens van rechthoekige stenen, versierd met Chinese tekens. Met een voorbij suizend balletje kan de toren van de tegenpartij gemeen omver worden gekegeld.





Ervaar het verschil tussen tv-geluid en home cinema-geluid van Bose.



Haal alles uit het geluid van uw hdtv met het Bose® CineMate®-luidsprekersysteem. Geniet van een heldere weergave van dialogen en een nauwkeurige geluidsweergave die ongekende impact toevoegt aan uw favoriete films, games, muziek en programma's. Met slechts twee luidsprekers en een uit het zicht te plaatsen Acoustimass®-module profiteert u van groots geluid uit een compact systeem

CineMate®, de eenvoudigste oplossing voor home cinema-geluid.

Het systeem is gemakkelijk te installeren en te gebruiken en biedt de eenvoudigste manier om home cinema-geluid van Bose toe te voegen aan uw televisie. Ga naar een geautoriseerde Bose®-dealer of bezoek onze website en ontdek hoe u met het CineMate®-luidsprekersysteem meer uit uw hdtv kunt halen. Want King Kong moet natuurlijk niet als een schattig aapje klinken.



www.bose.nl/cinemate

BOSE
Better sound through research®

QUIZT JE DAT?!

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

Je hebt de PU gelezen? Echt goed gelezen? Elke letter, van cover tot framedrop? Dan kun je moeiteloos alle vragen beantwoorden, en maak je kans op de game NBA 2K12. Alle antwoorden staan in deze PU, dus als je iets niet weet, moet je nog maar even wat heen en weer bladeren!

1

Waarom is Space Marine door Jan gereviewed?

A) Omdat Jan overal fan van is, dus ook van Warhammer.
B) Omdat Wouter na zijn training als Space Marine geef puf meer had om de game te reviewen.
C) Bovenstaande redenen zijn allebei correct.



2

Waarin verandert Mario in Super Mario 3D Land als hij een blaadje pakt?

A) In Luigi.
B) In wasbeer-Mario.
C) In Snorlax.

3

Uit welk spel komt dit screenshot?

A) Warhammer
B) Rage
C) Dark Souls



4

In welke stad heeft Jeroen de PC-versie van L.A. Noire getest?

A) In L.A. natuurlijk!
B) In Breda, lekker dicht bij huis.
C) In Munchen, omdat het kan!

5

Nog een plaatje! Uit welk spel komt deze dan?

A) The Last Story
B) Kingdoms of Amalur Reckoning
C) Stronghold 3



6

Wat kwam er uit de mond van Ward toen Dead Island op zijn deurmat plofte?

A) Een diepe doodsreutel.
B) Geen gil van enthousiasme.
C) Dikke klonten gebakken ei met meegebakken spek.



Dit kun je winnen!

Mail de juiste antwoorden naar **prijsvraag@powerunlimited.nl** en vergeet niet je naam en adres in diezelfde mail te zetten. Uit alle goede inzendingen gaan we volstrekt willekeurig drie mega mazzelaarsen trekken, zij krijgen de nieuwe **NBA 2K12** thuisgestuurd!



PU 216 LIGT OP 18 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

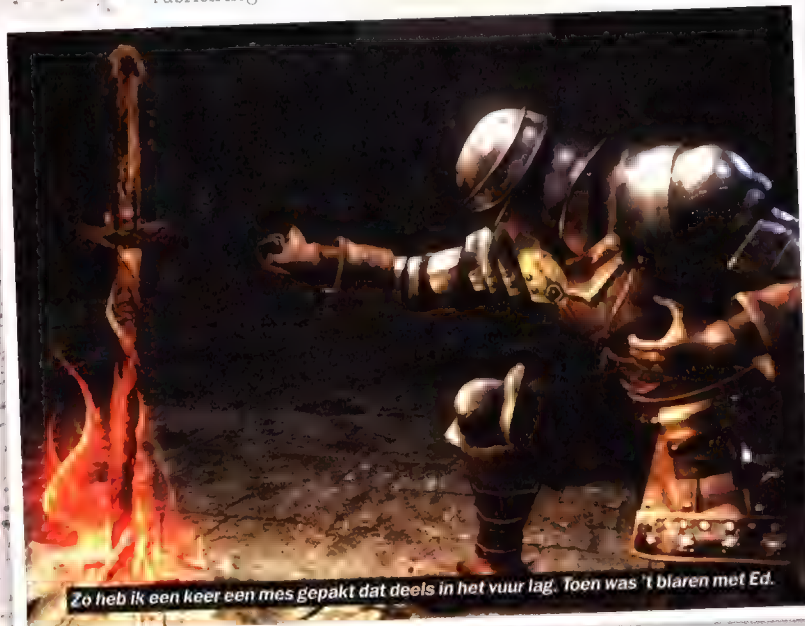
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WE HEBBEN HIER EEN SHITLOAD AAN HEADSETS LIGGEN. ZULLEN WE ZE MAAR EENS ALLEMAAL GAAN TESTEN?
- SAM EN JEROEN, WAAROM LIGGEN AL DIE KAPOTTE CONTROLLERS HIER?
- JAWEL, HIJ IS BINNEN! VRIJWILLIGERS OM IN BATTLEFIELD 3 TE DUIKEN? WAT? IEDEREEN?!
- WOUTER, WE STUREN JE DE TOFSTE GROT IN DIE JE MAAR KUNT BEDENKEN. DE BATCAVE INDERDAAD.
- IEMAND INTERESSE IN DE VOLLEDIGE VERSIE VAN ZELDA SKYWARD SWORD?
- JAN, JE KUNT JE MESSEN ALVAST SLIJPEN. DE NIEUWE ASSASSIN'S LIGT VOOR JE KLAAR.
- WE ZIEN HIER IETS DUIVELS VERSCHIJNEN EN DE TEKENS III.
- ZIJN WE NET KLAAR MET NATHAN DRAKE, KUNNEN WE ALWEER VERDER MET HELE ANDERE DRAKEN...

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Onze vormgevers gebruikten dit screenshot als artworkje, waardoor het bijschrift verloren ging. Gelukkig hebben we deze rubriek nog...



Zo heb ik een keer een mes gepakt dat deels in het vuur lag. Toen was 't blaren met Ed.



UITSPRAAK VAN DE MAAND

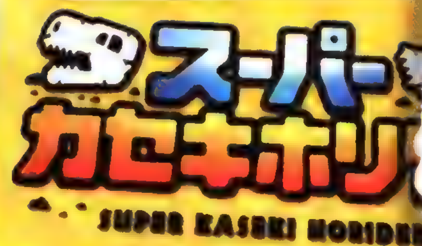
JJ.: "Ik doe nog liever eindexamen wiskunde op het gymnasium dan Dark Souls te moeten uitspelen. En besef dan wel dat ik wiskunde al in de vierde klas heb laten vallen..."

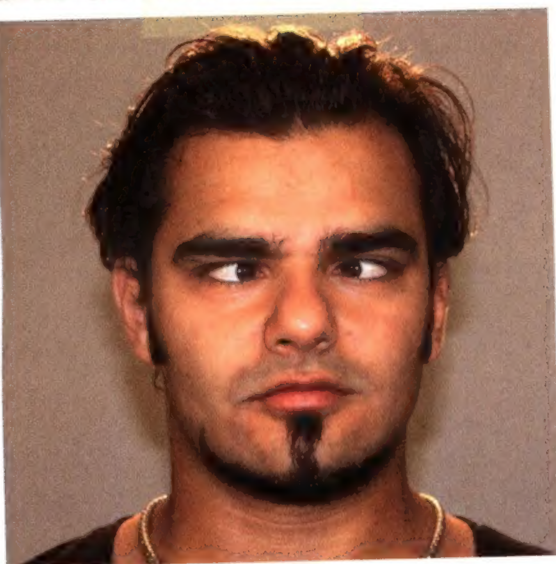
5 REDENEN OM BATTLEFIELD 3 EN MODERN WARFARE 3 NIET TE KOPEN

1. HET SCHEELT JE EEN HOOP GELD.
2. JE VRIENDIN VINDT JE EEN MAAND NA DE RELEASE NOG STEEDS LIEF.
3. JE BESPAART JE DE ERGERNIS VAN EEN AFSTRAFFING DOOR EEN BLÈREND FRANS KIND MET BEDUIDEND MEER SKILLS.
4. FARMVILLE IS OOK TOF... EN VEEL GOEDKOPER.
5. OORLOG IS NIET LEUK... TOCH?

KUTKLUS VAN DE MAAND

Leuk, die tachtig PS Vita-games en die zestig 3DS-titels die Sony en Nintendo op de Tokyo Game Show aankondigden, maar we hebben er een Japanse tolk voor moeten inhuren om al die titels enigszins te kunnen verklaren, en zelfs daarna begrepen we de helft nog niet. Zouden ze in Japan wel weten dat er meer mensen op deze aarde wonen...





LUL VAN DE MAAND

Samuel
Dat deze jongen een hoop fantasie heeft, excentriek gedrag vertoont en iets anders over de wereld denkt dan Henk en Ingrid (en Mohammed en Fatima) weten we, en daar hebben we geen moeite mee. Maar dat ie met zijn quotes op Facebook, half Nederland depressief krijgt, is natuurlijk wat minder fraai.
Niet dat je van de rest van de PU-crew nou zo vrolijk wordt... Ze krijgen Ed in ieder geval behoorlijk depressief door iedere maand weer strak na de deadline hun teksten in te leveren.

NIET BEGREPEN CIJFER

De (in de VS) razend populaire serie Madden krijgt dit jaar van ons een all time low van 69. Volgens hardcore fan JJ moet er een verkeerde sticker op de game gezeten hebben, waardoor de reviewer niet begreep waarom ze in PES tegenwoordig de bal in hun handen mogen pakken...



NEPSTE TERM VAN DE MAAND

'FREMIUM'

DAT STAAT VOOR FREE CONTENT (GRATIS GAME) WAARIN JE VOOR 'PREMIUM' CONTENT MOET BETALEN. BIJVOORBEELD BETERE WAPENS KOPEN, OF EEN UPGRADE VOOR JE WAGEN OF BLOEMKOOLZAAD VOOR JE TUIN. KLINKT LEUK EN VOORAL NOBEL, MAAR AAN HET EIND VAN DE DAG HEB JE MET JE MAFFE KOP MEER GELD AAN DIE SHIT UITGEGEVEN DAN AAN EEN FULL PRICED GAME.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

11% Schrikken van het feit dat de singleplayer van Dark Souls langer is dan die van alle shooters van dit najaar bij elkaar.
9% Eindelijk weer eens een zooitje Gold Awards uitdelen. Het is weer die tijd van het jaar, weet je.
24% Tegen elkaar schreeuwen dat Battlefield 3 beter is dan Modern Warfare 3 of omgekeerd.
11% Beseffen dat id Software, dat met Rage weer helemaal terug is, zijn gloriedagen beleefde toen de helft van de redactie de luiers nog vol scheet.
10% Forza Motorsport 4 als hardcore porno bestempelen en Gran Turismo als lichte erotiek met een paar naakte tepeltjes.
7% Net zo crap verdedigen in FIFA 12 als de verdediging van San Marino... op een slechte dag.
11% Vinden dat een 'Kirby Mass Attack' toch wel heel geil klinkt.
6% Dankzij de review van Red Orchestra 2 weten dat er vermoedelijk ook een Red Orchestra 1 was.
15% Constateren dat deze maand het laatste bedrijf uit ons pand is vertrokken. Het gebouw staat nu verder leeg. Dat kan haast geen toeval zijn...
5% Brievenbus groter maken om de PU te kunnen ontvangen.

WERKNEMER VAN DE MAAND

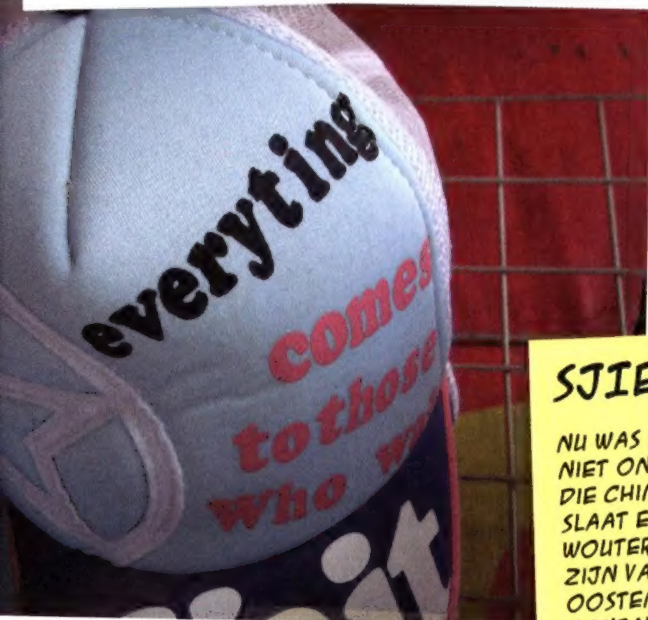


Jeroen 'Kipkoech' Roding

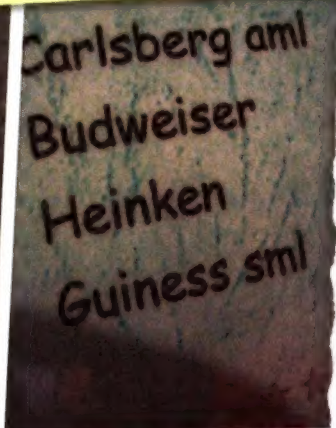
Jeroen lijkt honderd procent blank, maar hij is van binnen een rasechte Keniaan. Alleen z'n huidskleur klopt niet. Hardlopen is zijn leven, en het was dus een hele opoffering voor hem dat hij de Dam-tot-Dam Loop liet schieten om naar San Francisco af te reizen voor NBA 2K12.
Jeroen stelde wel als voorwaarde dat hij van het vliegveld naar het hotel mocht rennen en tijdens de presentatie rondjes door de zaal mocht joggen.

SJIENEESE SJIT

NU WAS ENGELS OP SCHOOL OOK NIET ONS BESTE VAK, MAAR WAT DIE CHINEZEN ER VAN BAKKEN, SLAAT ECHT ALLES. ZELFS WOUTER VIEL HET OP TIJDENS ZIJN VAKANTIE IN HET VERRE OOSTEN. HIJ STUURDE ONS EEN AANTAL PICS ALS BEWIJS. WHAT THE FICK!





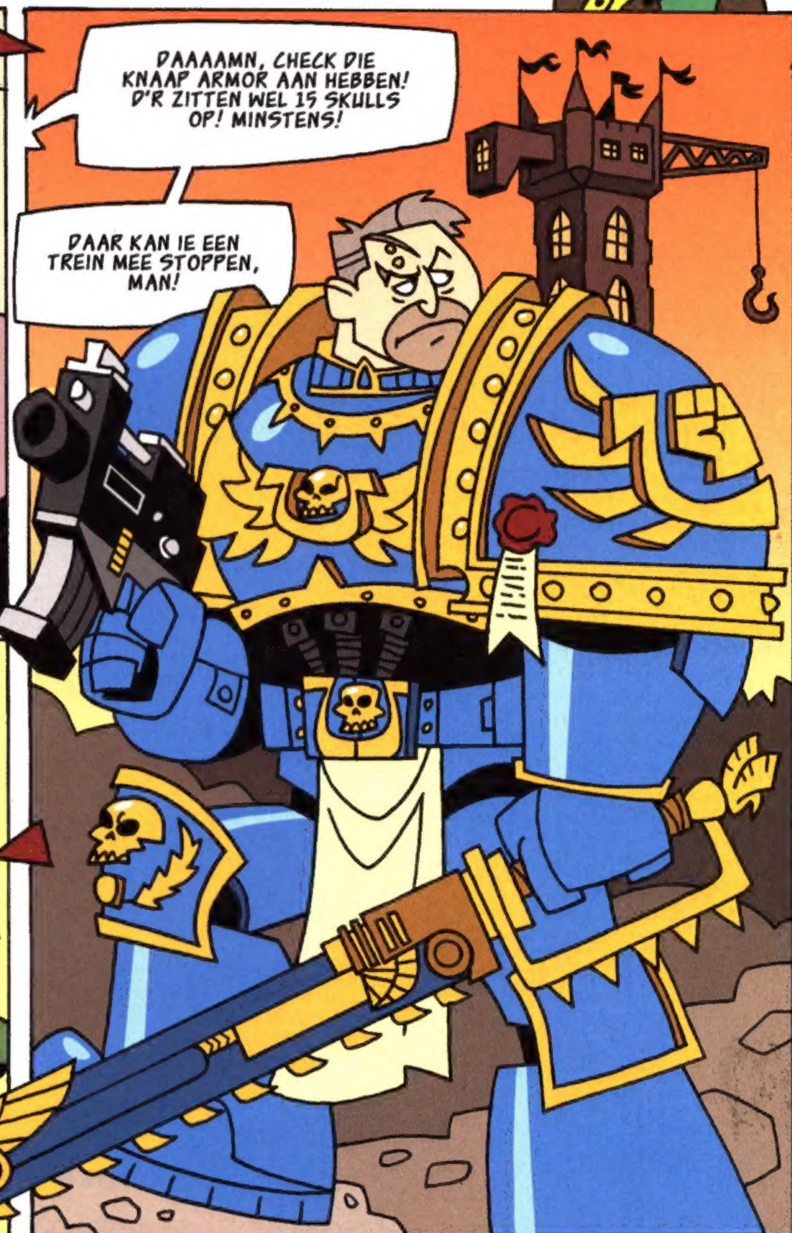


JORDI PETERS'

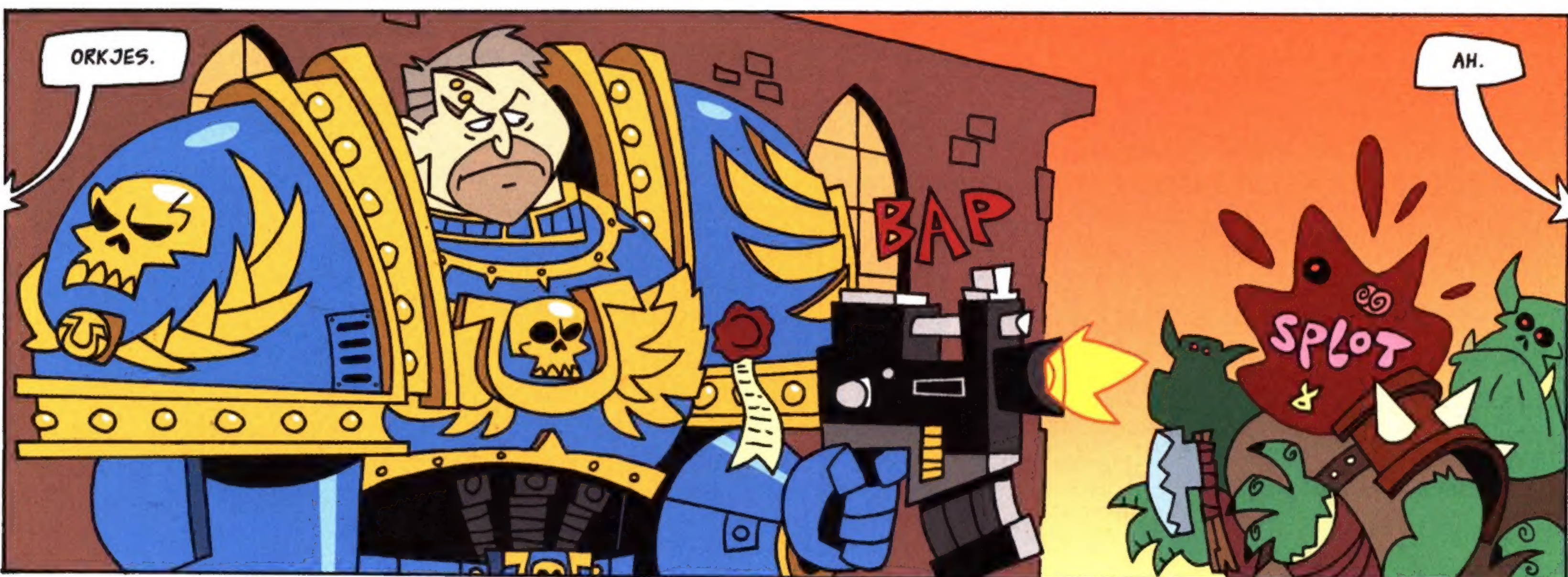
FRAMEDROP











NBA 2K12

WHO IS THE GREATEST OF ALL TIME?

END THE DEBATE

OUT NOW


PS3
PlayStation 3
PlayStation 2







XBOX 360
XBOX LIVE
Wii


© 2005-2011 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2011 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

